#264 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

INCLUSIEF Fallout 4 SPECIAL

DARK SOULS III
WAANZINNIG... MOEILIJK ÉN TOF

PURETRO
KONTSCHOPPENDE VROUWEN

PARIS GAMES WEEK
PLAYSTATION STEELT DE SHOW

CALL OF DUTY: BLACK OPS III
DIK & DONKER

POSTERS!
INCLUSIEF TWEE SUPERVETTE POSTERS!
STAR WARS: BATTLEFRONT & CALL OF DUTY: BLACK OPS III

WWW.PU.NL

DEC 2015
BP € 4,75



JUST CAUSE 3

PLUS: UNCHARTED 4 MULTIPLAYER • DÉ VERRASSING VAN 2015: LIFE IS STRANGE • RAINBOW SIX: SIEGE IS ZENUWSLOPEND • BLIZZARD BEVESTIGT REPUTATIE MET OVERWATCH • ROCKEN MET JOHN COFFEY IN GUITAR HERO LIVE • EIGENWIJZE TERUGBLIK OP DE EPISCHE STARCRAFT II TRILOGIE • GRADDUS MAAKT EEN ROADTRIP NAAR SPANBROEK • FIRAXICON 2015: XCOM 2 EN ANDERE HOOGTEPUNTEN • HALO 5: GUARDIANS IS GEWOON EEN TOPSHOOTER • DE NIEUWE PROJECT ZERO IS EEN DUISTER PARELTJE • TRANSFORMERS: DEVASTATION: NOG VETTER DAN DE TEKENFILMS • NEED FOR SPEED? JA!!! • EN NOG VEEL MEER...





Pag. 066

INHOUD

Florian en Jurjen Bakker zijn beiden helemaal in de ban van Life is Strange, een adventure in vijf episodes. Jurjen speelde alle delen uit en gaf de game een Gold Award. En dat is helemaal niet zo vreemd.



Pag. 024



Pag. 050



Pag. 059



Pag. 056



Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

TOPPERS IN JE SCHOEN



Al jaren ben ik aan het leuren – Om een pakjesavond met de redacteuren – Alleen Ed, die zeer vilein kan dichten – Wil wel voor mijn verzoekjes zwichten – De rest haalt zijn schouders op of begint te zuchten – Ik stuit jaar in, jaar uit op tegenstand, en zeer geduchte – Ik kan daar werkelijk geen chocolade(letter) van maken – Juist in een Sinterklaasgedicht mag je vrijelijk harde (peper) noten kraken – Door elkander met een knipoog eens goed de waarheid te vertellen – Zorg je ervoor dat opgekropte frustraties niet langer je slagaders beknellen – Over elke redacteur zou ik wel tien A4'tjes kunnen schrijven – Met ontboezemingen en voorgehouden spiegels die nog lang zouden beklijven – Misschien dat daarom het merendeel geen lootje wil scoren – Niemand wil blijkbaar de harde waarheid horen – Maar ach, Sinterklaas blijft een uitgelezen moment om, indirect, nieuwe games te scoren – Ook als je niet bij het rijm- en surprisekamp wil horen – Er staan in dit nummer weer genoeg toppers, mijn beste lezersvrinden – Dus spreek ik de hoop uit dat je er daar een (of meerdere) van in je schoentje mag vinden. ● *Sint Jan*



WAAAAT! WIL JIJ SINTS ROW IV IN JE SCHOEN?

IEMAND MOET HET DOEN

Parijs was hot deze maand. Niet alleen was Wouter daar voor het derde deel in de StarCraft II trilogie, ook Florian bezocht de Franse hoofdstad voor een review sessie van de nieuwe Need for Speed. Toevallig vond vrijwel tegelijkertijd de Paris Games Week plaats, dus pakte Floor die toffe gameshow ook nog effe mee.
Onze racespecialist was al een happy gamer vanwege de geslaagde reboot van NfS, maar hij voelde hij zich helemaal als een kind in een snoepwinkel toen ie tijdens de Paris Games Week achter het stuur van een halve Citroën mocht zitten. Ach, een kinderhand is snel gevuld.



Samuel



Voelde zich deze maand...

... weer lekker kwaadaardig. Halloween hoort eigenlijk maar een weekendje te duren, maar bij mij duurt 't altijd minstens een maand!

Jan



Was deze maand...

... eindelijk weer Gold, na vijf maanden de Silver status met schande te hebben moeten dragen. Gelukkig is dit grote onrecht rechtgezet en is de wereld weer een stukje mooier en rechtvaardiger geworden.

Graddus



Hing deze maand...

... de NSB'er uit door € 100,- met de EK-uitschakeling van Oranje te winnen. Dat ik het geld vrijwel direct weer verloor aan andere weddenschappen, -scharen we maar onder het kopje 'karma'.

Tjeerd



Had deze maand...

... weer eens een klassiek 'iemand moet het doen'-momentje toen ik in een hotel aan de Thames in Londen drie dagen alleen maar hoefde te gamen. En af en toe bijkomen natuurlijk, in de relaxstoel op m'n hotelkamer.

Ondertussen...

Las deze maand...

... 'De man die de taal van de slangen sprak', een bijzonder originele roman over hoe de Estse oerwereld van een magisch rijk vervalt tot een Christelijke poppenkast. Of zoiets. Zeer de moeite waard.

Jurjen



Ging deze maand...

... als een van de weinige Nederlandse journalisten naar de Paris Games Week! Check mijn artikel verderop in deze PU!

Florian



Liep deze maand...

... een halve marathon met mijn dochter. Da's dus ruim 21 kilometer. Maar ik ben goed getraind en het gezelschap van tienduizenden andere lopers én vooral Martine werkten zeer motiverend.



Ed

JJ



Had deze maand...

... weer eens ruzie met een console. De NAT van de Xbox One stond op strict, dus no MP voor meneer JJ. En laat mijn incasseringsvermogen nu echt toppie zijn...

Wouter



Was deze maand...

... flink aan het rocken. Nou ja, Guitar Hero Live heeft in ieder geval een keer of tweehonderd tegen me gezegd 'You Rock'. En ik geloofde het...

Nino



Is deze maand...

... al op zoek naar stagiairs voor het volgende seizoen! Vanaf 1 februari heb ik toppers nodig. Surf naar PU.nl/stage voor alle details!

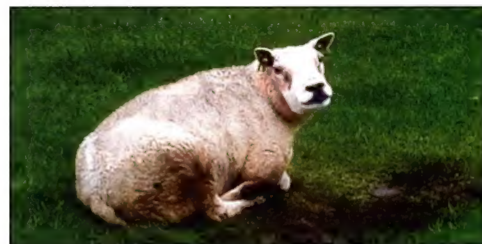
Wordt vervolgd...



WOLLIG INTERVIEW

Ed maakt in zijn bijschriften nog weleens een grap over het plaatsje Spanbroek. Graddus dacht altijd dat die naam verzonnen was, maar toen hem werd verteld dat daar gewoon mensen wonen, leek het onze Amsterdammer een geinig idee om eens langs te gaan bij zo'n rare plaatsnaam. En omdat ie toch in de buurt was, nam ie Broek in Waterland en Ransdorp gelijk maar effe mee.

Helaas bleken de dorpen op een doordeweekse dag vrijwel uitgestorven, maar onze razende reporter liet zich daardoor niet uit het veld slaan en interviewde voor het eerst in zijn carrière een schaap. Respect voor die ezel.



JAN EN WOUTER GAAN SCHUILEN

Je kunt veel van Jan en Wouter zeggen, maar héél af en toe hebben ze best originele ideeën. Zo leek het ze een goed plan om naar aanleiding van de Fallout 4 Special in dit nummer, een schuilkelder te bouwen om in alle rust de game te spelen en de Apocalyps te overleven.

Je kon er natuurlijk je klok op gelijk zetten dat het duo daarbij niet al te praktisch te werk ging. Idee een tien, uitvoering een mager zesje, what else is new?

Het leverde echter een hilarisch verhaal op, en daar gaat het toch allemaal om?



HEEFT SAMUEL 'T HOOG IN Z'N BOL?

Samuel is een veelzijdige jongen. Hij speelde in tv-series ('t Spaanse Schaep) en meerdere toneelstukken, haalde de finale van de tv-audities voor de musical Zorro, is leadzanger van een band en oud Nederlands kampioen Pokémon.

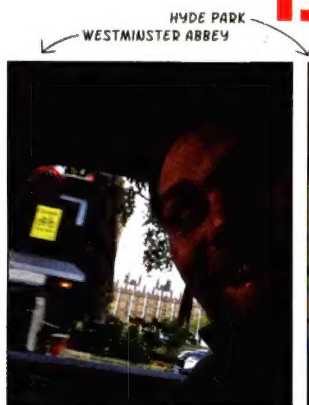
In deze opsomming waren we bijna vergeten dat Sam ook specialist is in de Dark Souls serie, en in die hoedanigheid gaf hij een demo van deel III voor dik duizend gamers. Je zou er bijna van naast je schoenen gaan lopen.

Kwade tongen beweren dat Sam dat ook doet, en daarom zo klein lijkt..

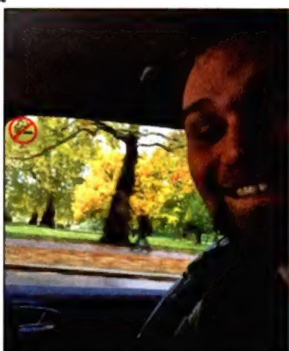


TJEERD WAS ECHT IN LONDEN

WESTMINSTER ABBEY



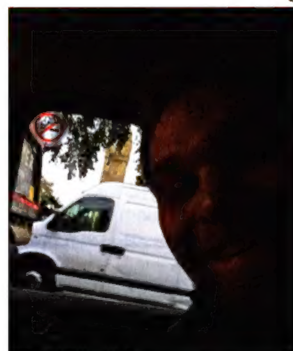
HYDE PARK



In de taxi op weg naar het vliegveld na zijn speelsessie met Call of Duty, besefte Tjeerd ineens dat ie al een keer of twaalf in Londen was, maar nog nooit iets van de stad had gezien.

Ook deze keer was het er weer niet van gekomen, en dat bracht 'm op het idee om dan maar vanuit de taxi wat 'Londen highlight-selfies' te maken. Had ie toch een béétje het idee dat ie in Londen was...

BIG BEN



BUCKINGHAM PALACE



PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Dude! ... Really?

Laten we beginnen met een flink vage opmerking, want daar eindigen we waarschijnlijk ook mee, dus dan is de cirkel mooi rond. Onder een prachtig artikel van Graddus waarin hij de beste gamemuziek (volgens hem) opsomt, het vervolg op een artikel dat hij ooit schreef tijdens zijn stage onder bezielende leiding van Wouter en Maarten, zat iemand te klagen. Een comment dat we niet gaan herhalen, zo weinig hout sneed het, maar de reactie dáárop, die willen we jullie niet onthouden.

Workingplayer — 53 minuten geleden

Je hebt wel een punt, hoor. Ook ik vind het belachelijk, al heeft het meer te maken met de technische problemen van deze site dan de artikelen die ze posten.

Zat mensen die Jan en de PU verdedigen maar he, als we in deze wereld zaken kunnen verdedigen zoals Dutroux of Kotaku dan is dat maar zo.

Dutroux is een pedo die z'n seksslaafjes in een kelder liet wegkwijnen. Zie je de treffende overeenkomsten met een blog over games en aanverwante zaken, onze hoofdredacteur die alleen maar een atoomkelder heeft en het beste gamesmerk in de Benelux? Eh...

CHECK!
PU.nl/BesteGamemuziek2

Applaus voor onszelf

Het zijn niet altijd alleen maar bezoekers die helemaal losgaan in de comments van PU.nl, soms kunnen ook redacteuren zich niet inhouden. Zo zijn Samuel en Wouter het compleet met elkaar oneens over Halo. Niet over dat het een toffe serie is, maar wat er precies zo cool aan is en wat niet. Ze gingen deze discussie niet in levende lijve met elkaar aan, maar onder Samuels samenvatting over de verhalen van Halo. Het was extreem nerdy...

Samuel — 8 uur geleden

Which brings me to this: je blijft zeggen hoe kut het verhaal van Halo 4 is, maar weet je wat? Halo 4 had Elites. Halo 2 en 3 gaven ons Brutes (kogelsponzen) in plaats van de Elites (slimme vijanden) en weet je waarom? Omdat het slecht geschreven verhaal dit vereiste. Omdat men EERST het verhaal van de game bedacht, en de gameplay van de campaign daar omheen schreef, in plaats van dat men eerst vette gameplay-setpieces bedenkt en daar een ondersteunend plot bij schrijft. Dat jij dus zeurt om het verhaal van Halo 4 terwijl Halo 2 en 3 tienmaal erger zijn vanuit een gameplay-perspectief, vind ik jammer.

Het verhaal van Halo 4 slaat als een lul op een drumstel, maar als ondersteuning van wat het jou laat doen is het prima. En DAT is wat belangrijk is. Halo 2 en 3 zijn de zwarte schapen, niet 4.

CHECK!
PU.nl/DeGroteHaloSamenvatting

Maak het rond

Dus, om het rond te maken, twee tijdloze opmerkingen van Poisonedwater, onze nieuwe favoriete 'random dude' op PU.nl. Eerst eentje die hij achterliet onder Bladeren met Ed:

Poisonedwater — 6 dagen geleden — Reageer

ed heeft allemaal gezichtsuitdrukkingen

CHECK!
PU.nl/BladerenMetEdPU112015

Dan eentje die onder de PU.nl Halo 5: Guardians Review van Wouter te vinden is:

Poisonedwater — 8 minuten geleden — Reageer

ja het is natuurlijk niet altijd gratis neuken in het halo universum

CHECK!
PU.nl/HaloGuardiansReview



ABONNEE VAN DE MAAND

GABRIEL VITO

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Onze abo van deze maand woont in Rotterdam, waar Gabriel de barbierszaak van zijn vader over gaat nemen, die daar al vijftig jaar de schaar hanteert. Het scheelde een haartje of Gabriel was politieagent geweest óf ICT'er óf grafisch vormgever, want daar heeft ie ook allemaal voor gestudeerd. Gelukkig is er één ding wel stabiel in zijn leven, en dat is zijn passie voor games, die hij deelt met zijn vriendin Bianca.

Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

Gabriel gamet vooral in de woonkamer, maar hij heeft puur voor zijn game-, film- en figurine-collectie een kamer ingeruimd om alles uit te stallen. Daar is echter niet z'n hele verzameling te vinden, want z'n oude consoles en games staan bij zijn moeder. En da's maar goed ook, want de ruimte in deze kamer wordt al maximaal benut; en als er iets nieuws bij moet, moet er iets anders naar de kelder. Autsj.

Eigenlijk had niet Gabriel maar zijn vriendin Bianca in de PU moeten staan, want behalve dat ook zij de PU trouw leest, gamet ze ook nog eens!
"We zijn nu tien jaar samen, en zij is begonnen met gamen toen ze wat met mij kreeg. Ze zal wel verrast zijn als ik straks in de PU sta en zij 'm leest. Ze weet er niets van! Eigenlijk is mijn vriendin de hoofdgamer. Zij gamet meer dan ik."

"Mijn favoriete bezit is de AT-AT die ik heb gekocht op de Dutch Comic Con afgelopen jaar." Hij is er heel trots op, want het speelgoed uit de jaren '80 werkt nog precies als in zijn hoogtijdagen. Met geluidseffecten en al. En je schijnt er ook mee te kunnen bellen als je 'AT-AT' Phone Home!' roept.

Gabriels collectie bevat een hoop games, films en series, maar vooral een heleboel figurines!
"Als ik zou moeten kiezen: óf mijn games weg, óf mijn figurines, zou ik mijn games wegdoen. Mijn figurines zijn toch wat waardevoller."
"Games zijn eigenlijk niks waard", voegt Gabriel daar aan toe. Voor de volgende maand zoeken we overigens een abonnee die chirurg is en een dolk uit ons gamershart kan verwijderen.

De favoriete game van de Rotterdammer is Diablo III, die hij nog veel speelt op zijn iMac, evenals World of Warcraft. Voor de rest kijkt hij vooral mee met zijn vriendin. "Bianca gamet elke avond en ik kijk meestal. Ik heb daar geen probleem mee, lekker een game kijken."

Onze abonnee van de maand verzamelt niet alleen games en figurines; er staat ook nog een heel LEGO-dorp in zijn keuken én hij heeft een paar zeldzame comics aan de muur hangen, maar die verzameling staat momenteel effe stil.
"Ik kijk af en toe nog wel eens naar comics die ik wil hebben, maar het merendeel daarvan kost over de duizend euro."

GABRIELS GAME PASPOORT

Naam: Gabriel Vito
Leeftijd: 30
Lid sinds: 2003
PU.nl nick: HeteKiwi
Favo PU-redacteur: Ed (sorry Tjeerd)
Favo game ooit: Diablo III
Bezit: 928 games, 12 consoles, 8 handhelds

● Nog even en de nieuwe Fallout komt uit. En dus wemelt het van de acties en promoties.

● Zo heeft Bethesda een deal gesloten met het biermerk Carlsberg en komt er een speciaal Fallout 4-biertje.

● Handig, als straks blijkt dat de game toch tegenvalt. Kun je jezelf in ieder geval uit teleurstelling in coma zuipen.

● De nieuwe FIFA is best leuk, maar heeft online nogal wat vage problemen. Het is bijvoorbeeld voor veel Nederlandse gamers erg lastig om een opponent te vinden in FUT of Seasons.

● Of zou het zo zijn dat niemand in de rest van de wereld tegen ons wil spelen omdat we er in het echt geen hol meer van kunnen?

● Één voordeel, in zowel FIFA als PES behoort Oranje nog tot de wereldtop.

● Logisch ook, want daar kunnen we zelf de opstelling bepalen.

● Zit er een keer geen belachelijke hoeveelheid bugs in de nieuwe Assassin's Creed, scoort de game een lager cijfer dan het vorige deel.

● Kritiek: te veel van hetzelfde.

● Maar meer van hetzelfde was toch ook het geval bij de ellende in Unity? Alleen maar bugs...

● Het wemelt opeens van de vrouwelijke 'main characters' in games. Een enorme emancipatiegolf lijkt het wel.

● Of willen de developers tegemoetkomen aan de wensen van al die bronstige pubers die wel eens met een vrouw willen spelen?

● Wat dat betreft is het spelen met een vrouw in een game een uitmuntende metafoor voor het echte leven.

● Behandel je een dame in de game namelijk slecht, dan wordt het leven in-game ook flink kut en moet je keer op keer herstarten. »

100% JJ

WAT NOU STAR WARS...

Ik ga een bekentenis doen. Eentje die me op zeker geen vrienden gaat opleveren: ik heb niks met Star Wars. Here you go, I said it.

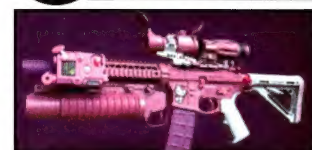
De hele hype rond de nieuwe SW doet me niks. Behalve dan dat ik weet dat ik straks in december in alle rust naar andere films kan gaan omdat heel Nederland in zijn Darth Vader onderbroek zes keer de nieuwe SW bezoekt.



En van mij mogen ze. Er zijn ook mensen die van line-dancen of bonsai boompjes kweken houden. Maar wat me bevreemdt, is dat al die SW-hipsters mij nooit kunnen uitleggen wat Star Wars nou zo ontzettend bijzonder maakt. Waarom mijn hele Facebook vol staat met posts met een SW-trailer of speelgoedje en dan 'nerdgasm' erbij. Ten eerste: SW was in 1977 tot midden jaren '80 cool en daarna vooral kut. Wat betekent dat een zeer groot deel van die SW-hypers de toptijd niet eens live heeft meegemaakt. Dus wat is je referentie dan? Dat het óóit baanbrekend was? Dat is SW als ik de trailers zie, allang niet meer. Is het 't verhaal? Dat vond de ware fan de laatste drie delen volop zuigen. Zijn het de personages? Die had men eveneens al massaal afgeserveerd.

Waarom dan toch die enorme hype? Snap ik iets niet, of hebben we hier te maken met wishful thinking van een generatie oude lullen die smacht naar de tijden van weleer?

PU SERIOUS GAMING



Okay, je bent er niet de stoerste man mee in je bataljon, maar...

HOE VERDER MET ASSASSIN'S CREED?

Ik vind al langer dat het goed zou zijn als Ubisoft een jaartje zou overslaan met Assassin's Creed. Maar als er dan toch weer een nieuw deel aan de horizon gloort, begint het bij mij ongewild weer te kriebelen. Wat heeft Ubisoft in petto voor AC in 2016?

Zo lang de AC-serie goed blijft verkopen, blijft Ubisoft doorgaan met jaarlijkse releases. Zelfs van Unity zijn ondanks alle problemen miljoenen exemplaren over de toonbank gegaan, en dus kun je er donder op zeggen dat er in 2016 weer een AC-deel zal uitkomen. Maar waar gaat de game zich deze keer dan afspelen?

"Kojima is op een lange vakantie."



Konami heeft een aparte manier van zeggen dat iemand bij hen vertrokken is.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

1) Moskou, ten tijde van Tsaar Alexander III

Waarom wel: Er zijn al twee The Fall comics verschenen in deze setting en Moskou is natuurlijk een fantastische, coole stad.

Waarom niet: Deze tijdperiode verschilt nagenoeg niet van Syndicate. En om nou weer met stoomtrein en machinerie aan de slag te gaan?

2) Japan

Waarom wel: Japan kent een roerige geschiedenis die zich perfect leent voor een AC-game. En met samurai zwaarden vijanden slicen en als een ninja van dak tot dak sluipen... sign me up!

Waarom niet: Omdat het hele tempeliers versus assassijnen verhaal niet per se goed past in een Aziatische setting. Al kan daar natuurlijk altijd een draai aan gegeven worden.

3) AC in de moderne tijd

Waarom wel: De roep om 'echt eens iets heel anders' blijft aanhouden. Dit is een ideale gelegenheid om de kritiek dat AC steeds weer hetzelfde is, de mond te snoeren

Waarom niet: Het wijkt te veel af van wat AC is met het credo 'history is our playground'. En zeg nu zelf, AC in een moderne tijd is toch eigenlijk gewoon Watch_Dogs?

4) WO I

Waarom wel: We hebben nu al twee keer kort van deze periode mogen proeven, zowel in AC: Unity als in AC: Syndicate. Misschien was dat stiekem een tease van Ubisoft naar de volgende game?

Waarom niet: Een hele game in het begin van de twintigste eeuw is misschien een beetje te veel van het goede. En de geschikte steden zijn ook een beetje op.





COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

MOE VAN INDIEGAMES

Vorige maand was ik in Utrecht voor Indigo, een jaarlijks terugkerend festival met indiegames, voornamelijk van Nederlandse bodem. Ik kwam aan, liep een rondje langs de aanwezige spellen en merkte iets geks. Namelijk dat ik geen zin had om die games te spelen.

Ik heb dan ook geen games gespeeld op Indigo. Waarom niet? Dat vertel ik je straks.

Laat ik je eerst vertellen wat ik tijdens Indigo wél heb gedaan. Namelijk met de vele aanwezige indie-ontwikkelaars praten. Helaas kwamen veel van die ontwikkelaars me vertellen dat hun laatste game was geflopt.

Feit is dat er gewoon te veel indies en indiegames zijn. Alleen al op de mobile platformen verschijnen elke maand een dikke tienduizend spellen. Hoe kun je als hardwerkende indie ervoor zorgen dat je behoorlijk goede game opvalt binnen die vloedgolf?

Nou ja, duimen en er het beste maar van hopen. Of je alvast mentaal en financieel voorbereiden op een grote mislukking. Dat laatste is slimmer.

Indiepocalyps

Je spel dan maar naar de PC brengen? Daar is de situatie niet veel beter. Het aantal Steam-releases loopt de laatste maanden zelfs zo snel op, dat binnen de scene al wordt gesproken over een komende 'indieapocalyps'. En eigenlijk is die al begonnen.

Omdat tegenwoordig iedereen en zijn moeder games kan maken, zijn er op dit moment ruim twee miljoen indies die dat ook daadwerkelijk doen. En uiteindelijk zal minder dan één procent van die miljoenen mensen daar een fatsoenlijk belegde boterham mee kunnen verdienen.

Eigenlijk is het onafhankelijk maken en ontwikkelen van een game de afgelopen jaren dus een vrij zekere manier geworden om in je leven te falen. En het groeiende aantal games-opleidingen in ons land blijft maar enthousiaste jongens en meisjes uitnodigen om een opleiding in die richting, van falen dus, te volgen.



Pareltje gemist

Nou, zou je zeggen, dan zou ik als Nederlandse gamejournalist toch juist die games van Nederlandse bodem moeten gaan spelen, en die jongens en meisjes een beetje moeten supporten, zodat een enkeling van hen wellicht wél succesvol wordt? Tja, daar heb je een punt.

Maar ik liep daar in Utrecht eens langs de zoveelste pixelplatformer met een unieke twist, zag een arena-vechtspelletje met een apart mechaniekje en keek effe mee naar alweer zo'n slecht getekende roguelike met een bijzondere invalshoek, en opeens werd ik heel moe van al die games die ik voor mijn gevoel allemaal al eens eerder had gezien en gespeeld.

Als een scene waar ik twee, drie jaar geleden nog zoveel toekomst in zag maar niet verder kan komen dan wat ik tijdens Indigo kreeg voorgeschoteld, dan is het misschien niet verkeerd als de hele boel eens in elkaar dondert, zodat alleen het werkelijke talent overblijft en ook werkelijk zichtbaar wordt. Want er stond daar in Utrecht ongetwijfeld een pareltje dat ik nu heb gemist.

> "Misschien is het niet verkeerd als de hele boel eens in elkaar dondert."





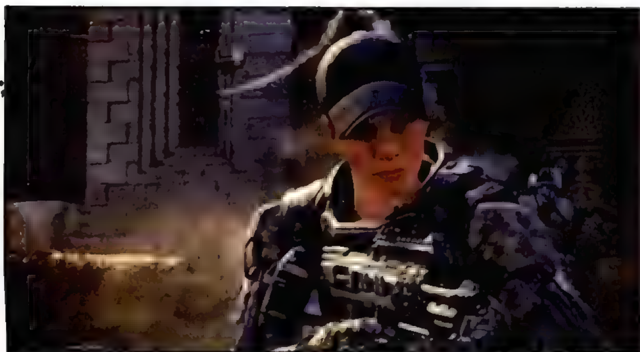
Waarom Hearthstone kaarten kopen als het ook zo kan

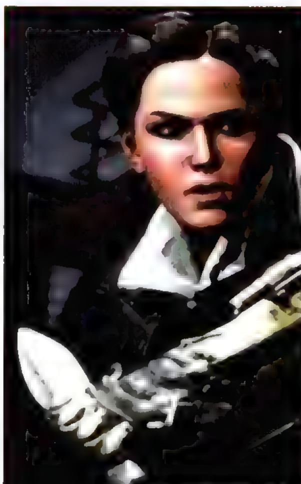
INDUSTRIE STAAT HAAR VROUWTJE

Zouden developers en publishers het licht hebben gezien? Opeens krijgen allerlei games namelijk een vrouwelijk main character.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Evie bij Assassin's Creed Syndicate, vrouwenvoetbal in FIFA, dames die een grote rol spelen in de squads van Call of Duty: Black Ops III en Halo 5, en zo kunnen we nog wel even doorgaan.







Een goede ontwikkeling wat ons betreft.

En laten we hopen dat het spelen van een vrouwelijk character ook wat meer toevoegt dan alleen twee borsten en een paardenstaart. Anders voorspel ik dat deze snelle emancipatie ook zo weer ten einde is.

Power Spy

- Met dat verschil dat je in het echte leven geen bug exploits en cheat codes hebt, en je de verbinding er bij beef met de vrouw niet uit kunt flikkeren.
- Geloof ons maar, meerdere redactieleden hebben het in het echt al geprobeerd. Maar tevergeefs, 't werkt niet.
- JJ is zo'n beetje de enige op de redactie die niks heeft met Star Wars.
- Terwijl hij toch echt een van de weinigen is die de poepluiers al was ontgroeid toen de eerste Star Wars flick in 1977 uitkwam.
- Ed is de enige andere op de redactie die niet warm of koud wordt van die hele Star Wars manie.
- Maar Ed gaat dan ook met geen enkele hype mee.
- Hij heeft thuis nog steeds een telefoon met een draaischijf, een zwart wit TV met antenne en twee zenders, en op elke mail plakt hij een postzegel.
- Het is al een godswonder dat Ed op z'n werk een PC gebruikt. Thuis zit ie nog gewoon achter de tikmachine.
- Groot schandaal rond het Sonic Team dat in hun game een personage in plaats van 'Boo', per ongeluk 'Boob' had genoemd.
- Is dat nou een freudiaanse spelfout?
- Of wilden ze ook geëmancipeerd doen en een vrouwelijk personage aan de game toevoegen?
- Hartstikke leuk dat Activision met Guitar Hero Live het muziekgame genre nieuw leven in blaast.
- Het werken op de redactie is er alleen niet prettiger op geworden.
- Vooral als Tjeerd de gitaar oppakt. Hij denkt namelijk dat je bij Guitar Hero ook moet zingen.
- En je luistert nog liever een uur naar nagelgekras over een schoolbord of Wouter puttelend op de plee, dan naar Tjeerds interpretaties van de nummers op GHL.



Power Spy

- Overigens luistert sowieso niemand graag naar Tjeerd. Maar dat terzijde.
- De concurrent van Guitar Hero, Rock Band 4, heeft een eigen manier gevonden om de hype rond hun game naar ongekende hoogten te stuwen.
- Het personeel schreef op amazon.com massaal zelf positieve reviews over hun game.
- Ed zou er geen problemen mee hebben als dat ook in de PU ging gebeuren.
- 'Die gasten leveren hun reviews namelijk wel op tijd in'.
- Bèta's worden tegenwoordig zo vaak met succes ingezet, dat het niet lang meer zal duren voordat er exclusieve bèta's van de officiële bèta's komen.
- Konami ontkent dus als enige in de wereld nog steeds dat Kojima de toko verlaten heeft.
- Volgens de Japanners is Kojima slechts een geruime tijd op vakantie.
- Zo'n vakantie wil de Powerspy ook wel...
- Op Kojima's Instagram-account is overigens nog geen vakantiefoto geplaatst.
- Voor Ed: Instagram is een softwareprogramma op je telefoon (ja, dat kan tegenwoordig), waarmee je je foto's kunt plaatsen.
- En ja Ed, dat kan tegenwoordig zonder dubbelzijdig plakband.
- Tony Hawk's Pro Skater 5 was zo kut dat Activision de last-gen versie maar heeft uitgesteld.
- Ze hebben verder beloofd ook de versie op de PS4 en Xbox One te fixen.
- De enige fix die echt tot tevredenheid zal leiden, is een patch die de game van je harde schijf wist en je geld terug op je rekening zet.
- De Powerspy weet vrijwel zeker dat de PS4 binnenkort in prijs verlaagd wordt. Waarschijnlijk een eurootje of vijftig, als dat niet al is gebeurd. »

COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

IS EEN BÈTA NOG WEL EEN BÈTA?

Ooit, in ver, ver verleden was een bèta een schijfje puur voor gamejournalisten om een preview te kunnen schrijven. En heel, heel soms gooide een bedrijf als Blizzard, dat echt zwaar op multiplayer leunende games maakt, er wel eens een publieke bèta uit. En dat was dan meteen een enorme happening waar velen naar uitkeken.

Vandaag de dag regent het bèta's. Er gaat bijna geen week voorbij of iemand kondigt een open, gesloten, vierkante, ronde of driehoekige bèta of zelfs alpha aan. Moet er zo veel getest worden dan? Of is hier wat anders aan de hand? Een bèta is oorspronkelijk bedoeld om software te testen. Want hoe kun je fouten in een multiplayer, waar gamers allerlei onverwachte dingen doen, beter ontdekken dan door duizenden mensen overal in je spel te laten wroeten.

> "Als je constant probeert je game toegankelijker, begrijpelijker en intuïtiever te maken, dan verwijder je soms de scherpe randjes die de game nu nét boeiend kunnen maken."



Ex-Blizzard topman Rob Pardo begrijpt het

Maar de bèta van vandaag de dag heeft daar maar weinig meer mee te maken. Ook al zullen veel developers het ontkennen; het primaire doel van de huidige bèta is toch echt pure marketing. Het is de vervanging van de demo.

Hoe ik dat weet? Dat zie ik bijvoorbeeld aan de timing en aan de ronkende persberichten voor, tijdens en na de bèta's. Want hoe moet ik anders het statement van EA, dat maar liefst negen miljoen mensen de Star Wars Battlefront bèta gespeeld hebben, begrijpen. Dat is toch gewoon laten zien hoe groot je lul is? Anders had er wel gestaan 'negen miljoen mensen speelden de bèta en de software en servers hielden zich uitstekend.' De manier waarop met bèta's en hun uitkomsten wordt omgesprongen, is wat mij betreft ook best link. Want wat als Battlefront straks niet werkt de eerste weken? Dan zou ik met terugwerkende kracht pislink zijn op zo'n persbericht. 'Dus negen miljoen mensen speelden de bèta en nóg heb je je zaken niet voor elkaar?' En wat voor nut had de bèta van FIFA 16, als blijkt dat nog weken na release de servers geteisterd worden door allerhande kinderziekten?

En het is niet alleen EA waar dit verhaal voor geldt. Vele publishers nemen risico's met hun als demo verkapte bèta's. Als ze willen dat het pre-orderen helemaal stilvalt, dan moeten ze wat mij betreft vooral zo doorgaan. Gamers zijn namelijk niet helemaal achterlijk...

> "Dat is toch gewoon laten zien hoe groot je lul is?"

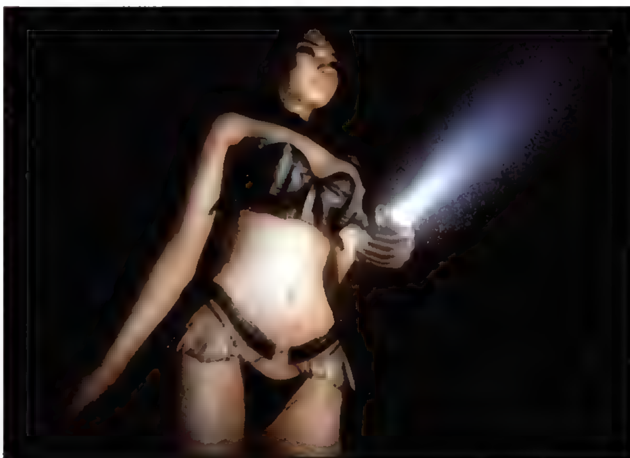


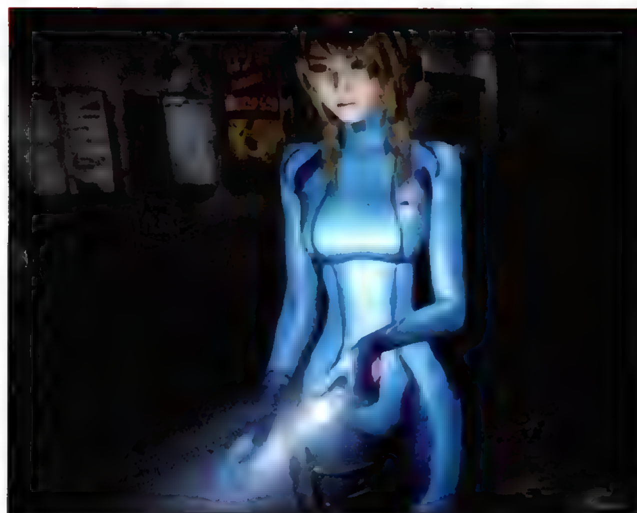
NINTENDO 'CENSUREERT' PROJECT ZERO

Schokkend nieuws! Het elders in deze PU gereviewde Project Zero: Maiden of Black Water is door Nintendo gecensureerd. Min of meer.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Wat is het geval: de Japanse versie had als bonuscontent twee lingeriesetjes voor de sexy hoofdrolspelers. Deze zijn in de Westerse versie vervangen door kostuums van Princess Zelda en Zero Suit Samus.





Volgens Nintendo een leuke bonus die prima past in de lijn van Nintendo kostuums die ze toevoegden aan games als Bayonetta, Dynasty Warriors VS en Monster Hunter 4.

Voor sommige fans reden om Nintendo te betichten van censuur.

Voor ons gewoon een grappig nieuwtje waar verder hopelijk geen zinnig mens zich druk om maakt.

twitter.com/janmeijroos

PS VITA R.I.P.?

Nu Sony zelf heeft toegegeven geen first-party software meer in de maak te hebben voor z'n handheld, lijkt de PS Vita dood verklaard.

Eeuwig zonde want de Vita is en blijft een prachtig en krachtig apparaat. En natuurlijk, in Japan komen er nog wekelijks games voor uit en indies doen het ook best lekker op de handheld, maar je hebt gewoon systemsellers nodig voor een mondiaal succes.

"Grote namen die wél voor de Vita verschenen, waren middelmatige, uitgeklede versies."

Waar het fout ging? Daar zijn meerdere factoren voor aan te wijzen.

Om te beginnen was het klimaat ten tijde van de release van de Vita al enorm veranderd. Voor een of twee euro kocht je een spelletje voor mobiel en tablet. De prijs van de PS Vita en bijbehorende games was simpelweg te hoog voor veel gamers.

Daarnaast heeft Sony wat mij betreft nooit genoeg support gegeven aan de portable spelcomputer. Er waren simpelweg te weinig Triple A releases. En grote namen die wel voor de Vita verschenen - Call of Duty, Resistance - waren middelmatige, uitgeklede versies van hun grote broer.

Verder waren de memorycards ook nog eens schrikbarend duur.

Wie denkt dat ik dit met een duivels grijns opschrijf, heeft het mis. Ik vind het oprecht jammer dat de PS Vita langzaam wegkwijnt. De machine is retensnel, games ogen prachtig en de besturingsmogelijkheden nodigen uit tot spannende toepassingen.

Dat Sony al haar pijlen richt op de PS4 is logisch, die console gaat als een speer; dus waarom nog langer focussen op een reeds verloren wedstrijd die alleen maar geld kost. Maar het blijft zonde.

"Het uitbrengen van HD-remakes is feitelijk zeggen dat je door je ideeën heen bent."

EA directeur Peter Moore maakt duidelijk dat we de hoop op een HD-remake van Dungeon Keeper maar beter op kunnen geven

ACTIVISION EN BLIZZARD STARTEN EIGEN ESPORTS DIVISIE

Een opvallend bericht de afgelopen maand: Activision en Blizzard starten hun eigen eSports-divisie en namen daarvoor een aantal zwaargewichten uit MLG, ESPN en NFL in dienst.

door JJ
twitter.com/GkJJ

Het klinkt misschien cool voor alle fans van eSports, maar de stap van Activision en Blizzard kan best wel eens grote gevolgen hebben.

Op dit moment ligt het zwaartepunt bij eSports vooral bij organisaties als ESL en MLG. Zij hebben hart en ziel gestoken in het opzetten van wereldwijde leagues en competities, en plukken daar nu de vruchten van. De streams worden massaal bekeken en de locaties zitten vol.

En juist dat succes is een doorn in het oog van de publishers. Als miljoenen mensen kijken en komen, dan willen zij daar ook de vruchten van plukken. En dus die leagues zelf beheren en besturen.

Deze ontwikkeling is vanuit commercieel oogpunt logisch, maar het kan voor eSports gevaarlijke kantjes hebben. Want wat is het hoofddoel van een publisher: geld verdienen of eSporters en de fans het best mogelijke product bieden? Laten we hopen dat het 't laatste is...

SERIOUS GAMING

Hebben we hier dan eindelijk de gym gevonden waar Wouter en Nino wel aan sport willen doen?

Power Spy

- Dat geld kun je dan mooi bewaren voor als er ooit weer eens een exclusieve PS4-game uitkomt.
- De Vita is niet dood volgens Sony... ze maken er alleen vrijwel geen spellen meer voor.
- Nee, dát motiveert om dat apparaat in huis te halen.
- Volgens een aantal sites haalt Black Ops III straks 30 fps op de PlayStation 3 en Xbox 360.
- De Powerspy is allang blij als hij ooit een keer dertig kills haalt... in zeven potjes.
- De developer van Angry Birds heeft tweehonderd man op straat gezet.
- Inderdaad, tweehonderd Angry Birds erbij.
- Het gerucht gaat dat PlayStation aan DLC voor Until Dawn voor de PlayStation VR werkt.
- Als dat zo is, dan laten we die DLC niet door Tjeerd testen. Diens bange hart overleeft dat niet.
- Beste is dan om deze versie door JJ te laten testen. Die schrikt alleen als Ronaldo geblesseerd raakt in FIFA.
- Onlangs werden twaalf Koreanen opgepakt voor match fixing in Starcraft II.
- Een beter teken dat het goed gaat met eSports is er niet.
- Nu snapt de Powerspy ook meteen waarom Activision binnen twee weken na dit bericht een eigen eSports divisie heeft opgericht.
- De deuren van Club Nintendo werden onlangs door Nintendo gesloten, waarna Ubisoft met het bericht kwam dat ze The Ubisoft Club gingen starten.
- Zouden ze die ruimtes voor een prikkie hebben kunnen overnemen ofzo?
- Parttime party organisator Nino heeft Ubi al gebeld of hij er een feestje mag houden.
- De Powerspy vindt het allemaal best; zolang er maar geen Franse hiphop wordt gedraaid.
- Dan nog liever Tjeerd live.

Omdat Jurjen en Nino allebei enorm uitkijken naar de derde Just Cause, waren ze er als de kippen bij toen ze een ochtend de kans kregen om een vrijwel complete versie van die game te spelen. Na afloop bespraken ze samen wat hen goed en minder goed is bevallen.

Jurjen en Nino **BELEVEN EEN TROPISCH AVONTUUR**

JUST CA

Hey Nino, dit was alweer mijn derde keer in de mediterrane sferen van Medici Island, maar voor jou was het een primeur, right? Hoe is het je bevallen?

Yo! Het was inderdaad mijn eerste keer maar het voelde, na twee delen Just Cause grijs te hebben gespeeld, toch een beetje als thuiskomen. Het gebied waarin wij speelden althans. Toen ik effe de map uitzoomde, zag ik dat ik maar een klein mini stukje had gezien. Heb jij al in andere gebieden gespeeld?

De vorige keer vloog ik een keer een flink stuk naar het noorden waar ik besneeuwde bergen zag, en waar ook meer grotten zouden moeten zijn. Maar toen werd mijn sessie bruut afgebroken door iemand van Avalanche omdat ik dat deel van het spel nog niet mocht zien. Dat had dit keer wel gemogen, ware het niet dat ik nu voor het eerst kon kennismaken met de missies en de opbouw van het spel. En daar was ik ook het meest nieuwsgierig naar. »

AUSE 3

Gek, in 't Engels klinkt 't best stoer: 'In Just Cause 3 met je wingsuit.' Moet je dat eens vertalen: In Voor de Goede Zaak 3 met je vleugelpak.

Personages



Ik heb me ook maar aan de missies gehouden, aangezien dat het nieuwe ding was. We kregen voor het eerst een aantal nieuwe personages te zien, waaronder je kompaan Mario en de rebellenleidster Dimah. Het viel me meteen op dat deze personages een stuk meer karakter hebben en beter zijn uitgewerkt dan in de eerste twee delen het geval was. Had jij dat ook?



Ja, het verhaal speelt nu voor het eerst een belangrijke rol, en dan is het maar goed dat de personages wat interessanter zijn uitgewerkt. De grap is dat het fictieve eiland Medici waar de game speelt, de geboorteplaats van Rico Rodriguez is, waardoor de rebellenstrijd tegen de zoveelste dictator dit keer een meer persoonlijk tintje krijgt. Die

"Hier gaan we de komende wintermaanden tientallen zonnige en toffe uren mee beleven."

Mario en Dimah zijn bijvoorbeeld oude bekenden van Rico. Nou vond ik die Mario wat te veel de clichématige toffe Italiaanse vriend die ongetwijfeld op een gegeven moment door Di Ravello vermoord gaat worden, maar die Dimah is echt een lekker gestoord uitvindersvrouwtje, met die brandwonden in haar nek en autistische manier van praten en bewegen.
Ze is natuurlijk sowieso cool omdat ze Rico van nieuwe voorwerpen en upgrades voorziet, zoals de grappling hook en wingsuit. Hoe vond je het eigenlijk om met die ouwe en nieuwe gadgets te stoeien?



Kijk maar uit, voor je het weet word je een cliffhanger.

Wingsuit



Je moet onder een steen hebben geleefd, wil je gemist hebben dat de wingsuit de grote nieuwe toevoeging in Just Cause 3 is, en ik keek er dan ook erg naar uit om met dat vliegpak aan de slag te gaan. Aanvankelijk ging het me niet bijster goed af, ik landde constant met m'n kop op de grond en het zag er niet uit.
Net als de parachute en de grappling hook is de wingsuit niet eenvoudig onder de knie te krijgen, maar net als die andere twee tools is het een genot als je 'm eenmaal doorhebt. Ik zoefde als een gek over het eiland en ik kijk ernaar uit om dat ding nog beter te leren gebruiken. Jij had er al een paar keer mee gespeeld, kan je al trucjes met die suit?



Ja, het ding met die wingsuit is dat je er weliswaar hard mee vooruit gaat, maar er ook langzaam maar zeker mee daalt. Om hoogte te maken, moet je weer overschakelen naar parachute en grappling hook, en het duurt wel even voordat je dat altijd trefzeker doet. Maar soms lukte het wisselen tussen die drie opties perfect, en dan voelt het heerlijk om op die manier door die toch wel erg fraaie landschappen te vliegen.
Een van de ontwikkelaars vertelde me trouwens dat ze voor de wingsuit challenges goed hebben gekeken naar die van Pilotwings, en dat is te voelen. Om de auto's wat lekkerder bestuurbaar te maken dan in deel 2 hebben ze trouwens gekeken naar de Burnout serie, en zelfs ontwikkelaars van Criterion binnengehaald. Kon jij daar iets van merken?



weetje • weetje

Verwacht geen Far Cry-achtige hoeveelheden of interactie, maar je kunt in Just Cause nu ook dieren tegenkomen (en eventueel met je grapple hook aan elkaar, auto's of explosieven verbinden). Naast de vogels in de lucht en bijtjes boven de bloemenvelden zagen we herten, geiten en koeien.

weetje • weetje

De heerschappij van dictator Di Ravello is grotendeels gebouwd op Bavarium, een bijzonder explosieve grondstof die alleen op Medici is te vinden. Het mineraal heeft ook vreemde magnetische krachten en wordt door Di Ravello gebruikt om krachtvelden toe te voegen aan zijn voornaamste tanks, waarmee hij de wereld wil veroveren. Aan Rico de taak dit voorkomen.

KIJK UIT VOOR DIE BROKSTUKKEN!

IK WERD LAATST HELEMAAL EMOTIONEEL. KREEG IK ZO'N BROK IN M'N KEEL.



INTERVIEW PRODUCER BENJAMIN JAEKLE

Nadat ze urenlang Just Cause 3 hadden gespeeld, spraken Jurjen en Nino nog een tijdje met Benjamin Jaekle, associate producer van de game.

PU: We kwamen hier en daar wat bugs tegen, zoals objecten die niet op de in-game map verschenen en personages die door muren heen probeerden te lopen. Gaan jullie dat soort dingen nog fixen?
Benjamin: Jazeker. De versie die jullie speelden was al wat ouder, we hebben sindsdien aardig wat bugs gefixed. Al blijft het natuurlijk een open wereld game, waarin wel eens iets geks kan gebeuren.

PU: We hoorden dat de eilandengroep Medici zo'n duizend vierkante kilometer beslaat. Kun je ook aangeven hoe lang het ongeveer duurt om de game te voltooien? Hoe lang zou een speed run door de game bijvoorbeeld duren?
Benjamin: Nou, wanneer een goede speler gaat speedrunnen, zal die het eind van de game waarschijnlijk in zo'n tien of twaalf uur kunnen bereiken. Maar natuurlijk zullen de meeste spelers er veel langer over doen. Dit type game nodigt ook niet uit tot speedruns, eerder tot het experimenteren met creatieve manieren om je omgeving met destructie en chaos te manipuleren. Ik heb van het vorige deel bijvoorbeeld ook nooit een speedrun gezien.

PU: Just Cause 2 was wel erg in trek bij modders, die onder andere een hoogst vermakelijke multiplayer aan die game hebben toegevoegd. Heeft dat jullie niet aan het denken gezet om ook een multiplayer aan Just Cause 3 toe te voegen?
Benjamin: Nou... daar kan ik nu niet zo heel veel over zeggen. Maar we hebben die club modders wel uitgenodigd op ons kantoor in Stockholm om Just Cause 3 te bekijken. Nee, we hebben geen mensen van hen ingehuurd, maar ze waren wel enthousiast over wat ze zagen. En op hun beurt hebben de modders ons weer geïnspireerd om een modsysteem in de game te stoppen. Naarmate je meer optionele challenges hebt gehaald, kun je meer mods gebruiken. En die mods maken de challenges weer leuker. Dus zo kun je echt uren zoet zijn zonder direct in het verhaal te vorderen.

PU: We merkten dat Rico tijdens vuurgevechten tientallen kogels kan absorberen voordat hij het loodje legt. Wordt het spel daar niet wat te makkelijk van? Of kun je verschillende difficulty's instellen?
Benjamin: We vinden het belangrijk dat spelers in het begin van het spel niet te hard gestraft worden als ze zoeken naar creatieve manieren om destructie te veroorzaken. Daarom kun je aanvankelijk aardig wat schade oplopen voordat je sneuvelt.
Maar vrees niet, verderop in het spel stuit je op veel gevaarlijkere tegenstanders met zwaardere wapens. Je kunt geen difficulty instellen, maar het spel wordt geleidelijk wel een stuk moeilijker dan jullie nu hebben ervaren.

PU: En als de missies té moeilijk worden, zijn er dan ook mods om het spel makkelijker te maken? Bijvoorbeeld met een God mode of zoiets?
Benjamin: Nou nee, er zit voor zover ik weet geen God mode in het spel. Maar er zijn bijvoorbeeld wel mods die je grapple hook sterker maken, zodat je makkelijker objecten omver kunt trekken, en mods die je meer explosieven laten planten, of mods die je vaker krachtige wapens en voertuigen laten droppen.
Mijn favoriete mod? Nou ja, ik ben fan van het wingsuit, dus dan kies ik voor 'cancel wingsuit', waarmee je de wingsuit wanneer je wil, kunt uitschakelen. Dat gebruik ik bijvoorbeeld om bovenop een auto te landen, of andere onzin uit te halen.

PU: We zagen tijdens het vliegen met de wingsuit, maar ook op andere momenten, spontaan leaderboards in beeld verschijnen. Kun je daar meer over vertellen?
Benjamin: Er worden twintig soorten stats bijgehouden, bijvoorbeeld hoeveel hoogte je hebt gemaakt met de parachute, over welke afstand je jezelf naar een vijand hebt toegetrokken, dat soort dingen. Deze worden in realtime leaderboards vergeleken met de prestaties van je vrienden en andere spelers.
Dus je begrijpt, er zijn naast de verhalende missies heel wat dingen om te proberen en te beleven. (Lachend) Zonde om daar speedrunnend aan voorbij te gaan, toch?



Just Cause 3 speelt op de het eiland Medici. Als je Amsterdam West had gezegd, had ik 't ook geloofd.

Missies

Ik vond het rijden eerlijk gezegd een beetje nep aanvoelen. Kan aan de auto liggen waar ik mee speelde, maar ik ben er zo snel mogelijk uitgesprongen. Ik vroeg ook aan de aanwezige producer of ze je in die game gaan dwingen om auto te rijden, aangezien vliegen veel sneller en effectiever is, en hij zei dat ze vooral iedereen lekker z'n gang zouden laten gaan en dat iedereen op zijn eigen wijze kan spelen.
Over die missies gesproken, naast de introductie van het verhaal was het volgens mij ook jouw eerste ervaring met de story missions?

Ja, ik kon voor het eerst de game vanaf het begin spelen, en ben wel tevreden met de manier waarop het spel je in de beginmissies vertrouwd maakt met je verschillende mogelijkheden. De daadwerkelijke missies die volgen, betreffen - los van het jatten van een scooter en andere ongein - vooral weer het veroorzaken van chaos in steden om die van de dictator te bevrijden. Ik heb drie van die steden bevrijd door onder andere de speakers, het standbeeld van de generaal, transformators en andere rood gekleurde voorwerpen op te blazen. Zeker met de nieuwe retractfunctie van de grappling hook levert dat flink wat plezier op. Al hoop ik wel op meer diversiteit in de komende missies.

Je zou zeggen dat de Just Cause 3 engine genoeg mogelijkheden biedt voor een grote diversiteit in de missies, ik hoop dat ze die mogelijkheden ook gaan benutten. Ik speelde aan het eind een missie waarin ik met een helikopter een auto moest beschermen, die werkte niet helemaal lekker helaas. Ik moest 'm een paar keer opnieuw starten doordat mijn heli het begaf of doordat de auto die ik moest beschermen vast kwam te zitten. Jij had ook last van een bugje volgens mij?

"Genoeg nieuwe tweaks en mogelijkheden om de actie weer fris en interessant te maken."



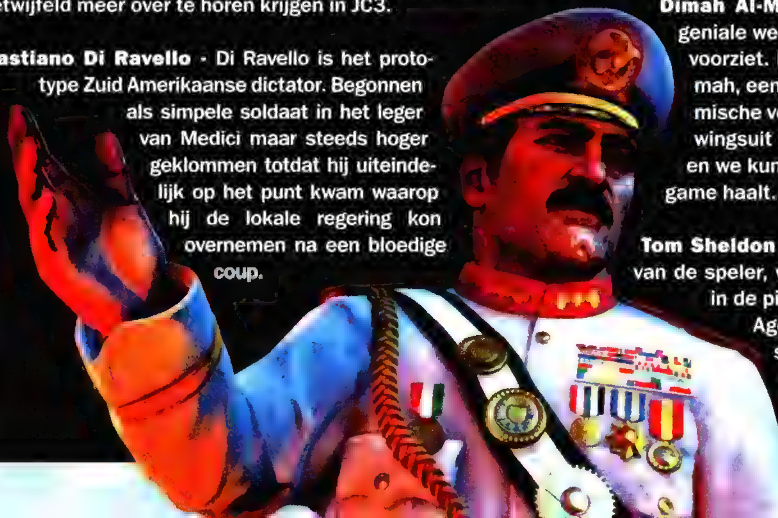
weetje • weetje

De game begint met een zomers melodietje, wat een mellow versie van de Prodigy-hit Firestarter blijkt te zijn. Terwijl Rico met de Amerikaanse agent Sheldon (grote bek, cowboyhoed, Hawaï-shirt) richting Medici vliegt en alvast wat wapens op zijn rug hangt, zie je hoe dictator Di Ravello op het eiland een toespraak houdt ter opening van de Di Ravello Week. Even later loop je als Rico over de vleugels van het vliegtuig (je wordt niet langer 'vastgezet' op voertuigen) om met een raketwerper het SAM-luchtafweergeschut tussen de bergen kapot te knallen. De toon voor je vernietigende vakantie is gezet.

DE CAST

Rico Rodriguez - Al negen jaar lang een van de grootste badasses. In dit derde deel keert de Mexicaan terug naar Medici, het eiland waar hij is opgegroeid. Rico is het eiland ontvlucht tijdens de staatsgreep van Generaal Di Ravello, een bloederige aangelegenheid die Rico's ouders niet hebben overleefd, iets waar we ongetwijfeld meer over te horen krijgen in JC3.

Sebastiano Di Ravello - Di Ravello is het prototype Zuid Amerikaanse dictator. Begonnen als simpele soldaat in het leger van Medici maar steeds hoger geklommen totdat hij uiteindelijk op het punt kwam waarop hij de lokale regering kon overnemen na een bloedige coup.



Mario Frigo - Mario is een rebellenleider en jeugdvriend van Rico. Mario was al bezig met een opstand tegen Generaal Di Ravello voordat Rico terugkeerde naar Medici, maar hij had weinig succes en was vooral een luis in de pels van de kwaadaardige generaal.

Dimah Al-Masri - Geen goede open wereld game zonder geniale wetenschapper die je van allerhande gereedschap voorziet. In Just Cause 3 wordt die rol gespeeld door Dimah, een doodzieke vrouw op leeftijd met vreselijke chemische verwondingen aan haar gezicht. Ze geeft Rico zijn wingsuit en grappling hook aan het begin van de game, en we kunnen alleen maar hopen dat ze het einde van de game haalt.

Tom Sheldon - Tom is een oude bekende van zowel Rico als van de speler, want de beste man is al sinds de eerste game in de picture. Hij is Rico's oud-officier uit zijn tijd bij de Agency, zijn beste maatje en zijn mentor. Het personage van de Texaanse cowboy is gebaseerd op Jack Wade uit GoldenEye (de James Bond film uit 1995) en voorziet Rico van advies en explosieven in Just Cause 3.

Er zijn heel wat fans van de Just Cause serie die zich verkleden als personages uit de game. Ze noemen zich Just Cosplayers.

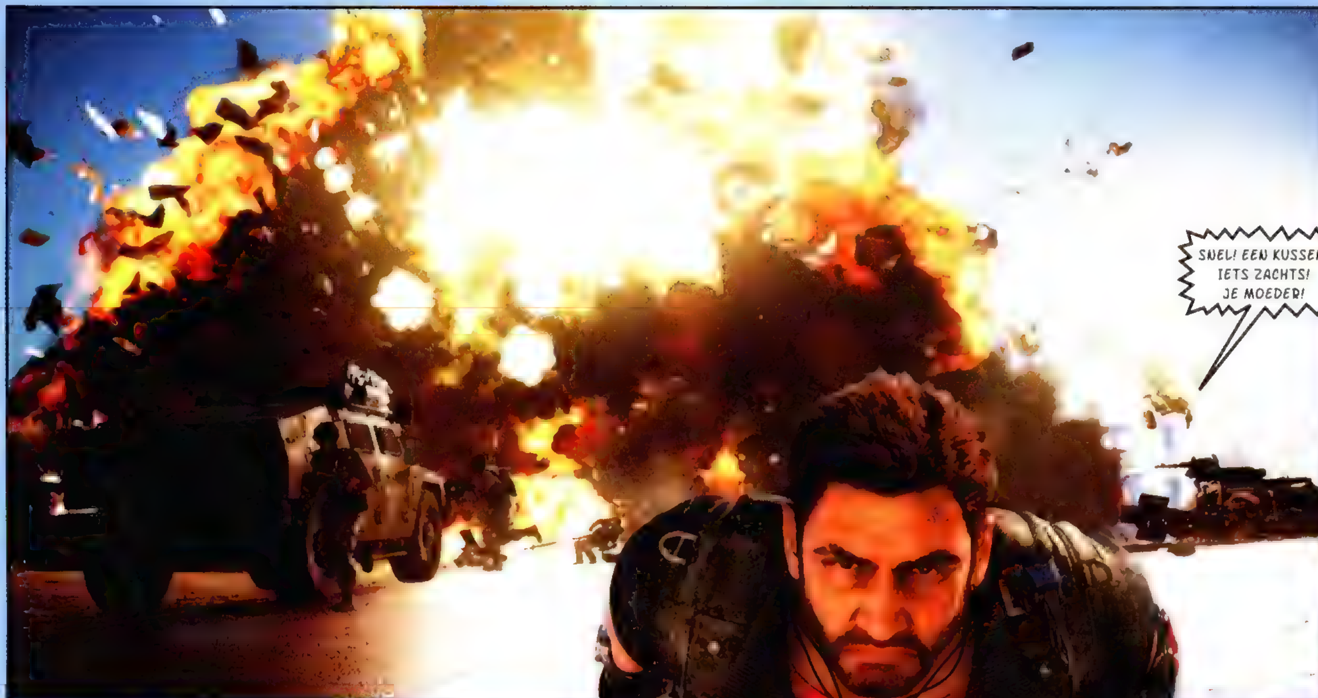


weetje • weetje

Just Cause 3 wordt de eerste game van het kantoor van Avalanche Studios in New York City, dat in 2011 werd geopend. De studio bestaat uit oud-medewerkers van (onder andere) Ubisoft, Naughty Dog en EA.

weetje • weetje

Hoeveel mensen er precies aan de game werken, wilde producer Benjamin Jaekle niet kwijt, maar hij wist wel te melden dat Avalanche als locatie voor hun tweede studio New York heeft gekozen omdat daar nog niet echt een game development industrie was. Avalanche hoopt de bloei van de game-industrie in New York te stimuleren.



Schoonheidsfoutjes



Ja, ik zag onder andere een hert dat door een muur probeerde te lopen, en meer van dat soort kleine dingetjes. Maar goed, we speelden dan ook nog niet de definitieve versie, en als ik de schoonheidsfoutjes een beetje door de vingers zie, is Just Cause 3 toch al wel zo'n beetje de game geworden waar ik op hoopte. Meer van hetzelfde, maar dan met genoeg nieuwe tweaks en mogelijkheden om de actie weer fris en interessant te maken. En natuurlijk die bijzonder fraaie vakantiefolder omgevingen.



Wat je zegt! Het is alweer een dikke vijf jaar geleden dat ik voor het laatst een Just Cause speelde, dus ik ben er helemaal klaar voor. Het is natuurlijk effe afwachten hoe de rest van die game gaat uitpakken, maar deze eerste uren waren in ieder geval een uitstekende introductie. Op 1 december moet ie uitkomen, ruim op tijd om tijdens de kerstvakantie even aan het grauwe weer te ontsnappen met een wingsuit vakantie op Medici.



VERWACHTING ***JURJEN EN NINO:***

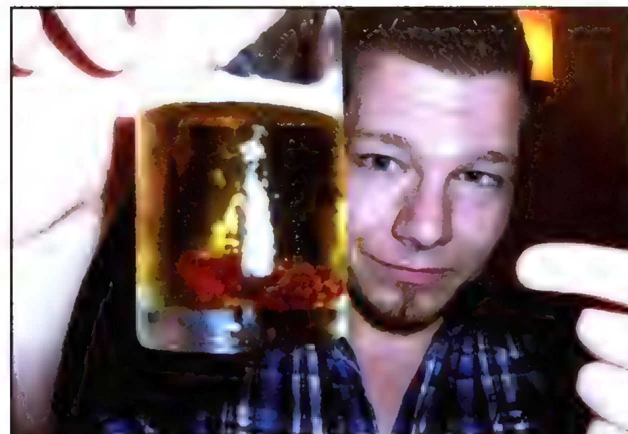
Het is nog even afwachten in hoeverre de game bugvrij wordt en of de missies afwisselend genoeg zijn om tot het eind te blijven boeien, maar eigenlijk zijn we er vrij zeker van dat we hier de komende wintermaanden tientallen zonnige en toffe uren mee gaan beleven.

+ Wonderschone open wereld.
+ Combi wingsuit + parachute + grapple.
+ Moddervette actie en lekker overdreven grote explosies.
- Wordt waarschijnlijk niet helemaal bugvrij.

SANDBOXGAME
AVALANCHE / SQUARE ENIX
1 DECEMBER 2015

KULUM



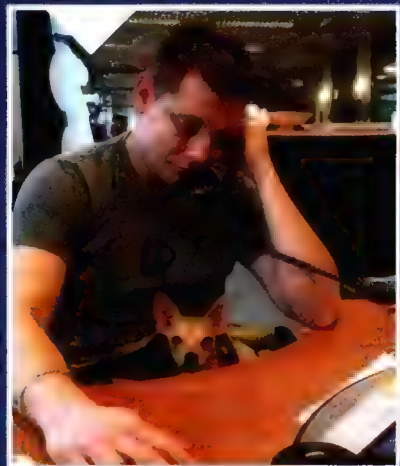


Bart Verwijst

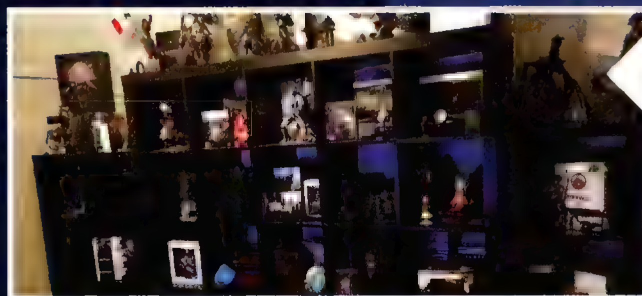
Hoewel Bart Verwijst 'pas' dertig jaar is, heeft ie al een behoorlijke carrière in de game-industrie achter de rug. En, net als vele andere gasten die in deze bizz werkzaam zijn, las ie als klein jochie al de PU. Sterker nog; twaalf jaar geleden stond ie ook al eens in dit blaadje...

'OUDE' ROT

Gamen doe ik zowat mijn hele leven. Als kind was ik al degene thuis die met games en computers bezig was.
Op de middelbare school organiseerde ik samen met twee vrienden een lanparty in Helmond, waar ik nog steeds woon. Daar is ook de basis gelegd voor mijn toekomst. Ik kwam in contact met Gameparty, die mij vroegen of ik een gamesite wilde starten. Dat werd GBAParty.nl.



Wat jaartjes later begon ik met schrijven voor de Games Guide, een gratis blaadje dat o.a. bij Bart Smit lag. Ene Simon Zijlemans was mijn hoofdredacteur, wellicht kennen jullie die.
Dankzij mijn contacten met de uitgevers, en in het bijzonder Atari, kon ik in 2007 de overstap maken van journalist naar PR manager.
Inmiddels zijn we bijna tien jaar verder en doe ik dat werk nog steeds. Atari werd Bandai Namco en van Bandai Namco maakte ik een tijdelijke overstap naar een internationaal PR bureau, waar ik onder meer werkte aan titels van Devolver Digital. Op dit moment ben ik bijna twee jaar aan het werk bij Bethesda, en dat verveelt geen dag.



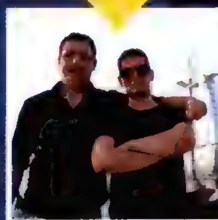
ALLEEN MAAR GAMEN OP KANTOOR

Iedereen denkt altijd dat ik alleen maar games speel op kantoor omdat ik bij een uitgever werk, maar dat is absoluut niet zo. Je bent de hele dag bezig met pers, het maken van plannen, de sales afdeling helpen, social media beheren, contact onderhouden met je internationale collega's en ga zo maar door. Gamen is weliswaar een onderdeel van mijn werkzaamheden, maar lang niet zo belangrijk als iedereen denkt als ik vertel waar ik werk.
Het leukste aan mijn baan is, naast de vele contacten met de journalisten, het reizen. Dankzij mijn werk heb ik al veel van de wereld mogen zien. Dan denk ik aan epische perstrips of de E3 en Gamescom beurzen. Dit jaar had ik het geluk dat ik de persconferentie van Bethesda live kon meemaken in Hollywood en dat ik naar de twintigste editie van QuakeCon mocht.



MIJN TOPTRIPS

- *De 20e editie van QuakeCon*
- *Las Vegas met Bandai Namco*
- *Bethesda persconferentie E3 2015*
- *Warschau met Atari voor The Witcher*
- *Dubai met Bandai Namco (remember Jan?)*



GAMER EN COLLECTOR

Thuis game ik wel. Vooral op console of handheld (volgens mij ben ik een van de weinigen die een 64 GB memory card heeft voor z'n Vita). Gelukkig voor mij deelt mijn vriendin deze hobby. Samen gamen doen we echter nooit omdat zij te competitief is en ik 'te slecht' in haar ogen.
Wat we wel samen doen, is verzamelen. Door de jaren heen hebben we een enorme collectie opgebouwd en alles komt op de speciaal ingerichte gamekamer te staan in een overvolle kast.
Gamen zal denk ik altijd een belangrijke rol spelen in huize Verwijst. Het is iets blijvends en ik ben blij dat het steeds meer mainstream wordt!



PU-LEZER

Ik lees de PU al zo lang ik me kan herinneren en ben zelfs eens Brief van de Maand geweest! Augustus 2003 om precies te zijn, toen ik op de E3 showcase van Nintendo in Scheveningen Jurjen ontmoette. ✖

TACOMA





Jurjen speelde de eerste dertig minuten van de scifi indiegame Tacoma en vond het... anders. Best bijzonder, eigenlijk. Tegelijkertijd deed het begin van Tacoma hem denken aan allerlei andere games en soorten gamers. Hij besloot die verschillende soorten gamers eens apart wat over Tacoma te vertellen.

FIRST LOOK

XBOX ONE



"TACOMA IS GEWOON... ANDERS. EN VERDOMD INTERESSANT."

Beste indie gamers...

Vinden jullie ook niet dat de in 2010 zo veelbelovende indie scene de afgelopen jaren weinig verheffends heeft voortgebracht? Of ben ik de enige die hier een beetje cynisch van wordt?

Hoe dan ook, je zult het met me eens zijn dat het in 2013 verschenen Gone Home een zeldzaam doch hoopgevend lichtpuntje was, een game die deed wat een indie game moest doen: iets anders dan gebruikelijk, en dan ook nog eens heel erg goed. Developer Fullbright noemde het een Story Exploration Video Game, en dat is geen gekke benaming voor een game die je al wandelend door een interessante omgeving dingen liet vastpakken, omdraaien en onderzoeken om aldoende een geschiedenis te reconstrueren. Fullbrights vervolg Tacoma is van hetzelfde laken een pak, al speelt hun tweede game niet in een verlaten huis in 1995, maar in een verlaten ruimtestation in 2088.

Beste scifi liefhebbers...

Het is je eerste dag op je werk aan boord van de Tacoma, een ruimtestation dat niet eens zo gek ver van de aarde is verwijderd, een paar honderd kilometer slechts. Je wandelt over de vloer/plafond van de zero-gravity omgevingen (waarschijnlijk draag je magnetische laarzen, of zoiets), opent deuren met handgebaren, en ontdekt al snel dat er iets ernstig mis is. De andere bemanningsleden zijn namelijk spoorloos.

Het enige wat je aantreft, zijn eerder opgenomen AR-representaties van bemanningsleden, een soort pratende hologrammen die terugspelen wat ze voorafgaand aan je komst deden, zeiden en beleefden.

Je begrijpt, aan jou de taak om uit te zoeken wat er is gebeurd... en wat daarbij de rol is van Odin, de pratende hoofdcomputer van het ruimtestation, die minstens zo verdacht overkomt als HAL uit de film 2001, of SHODAN uit System Shock 2.

De ontwikkelaars stellen trouwens dat System Shock 2 een belangrijke bron van inspiratie is voor Tacoma, en ik kan nog wel meer vertellen om de aandacht van hardcore gamers te trekken.

Beste hardcore gamers...

Zoals je waarschijnlijk wel had afgeleid uit de afbeeldingen op deze pagina's, is deze indiegame niet het zoveelste pixelplatformertje met een gekke twist.

Er werken bij ontwikkelaar Fullbright dan ook aardig wat mensen die eerder voor 2K aan de BioShock-serie werkten. Natuurlijk is Fullbright niet zo groot dat ze de visuele finesse van die reeks kunnen bieden, maar de jaren vijftig-achtige scifi omgevingen, met veel bruine en gouden tinten, uitbundige plantenbakken en art deco-achtige versieringen waren in de door mij gespeelde Alpha versie al mooi genoeg om te overtuigen, en deden vaak denken aan het Rapture dat we uit BioShock kennen.

Wanneer je nu als hardcore gamer hoopt dat je op een gegeven moment lekker mag gaan schieten op aliens of andere vijanden die ruimtestation Tacoma bestormen, dan moet ik je

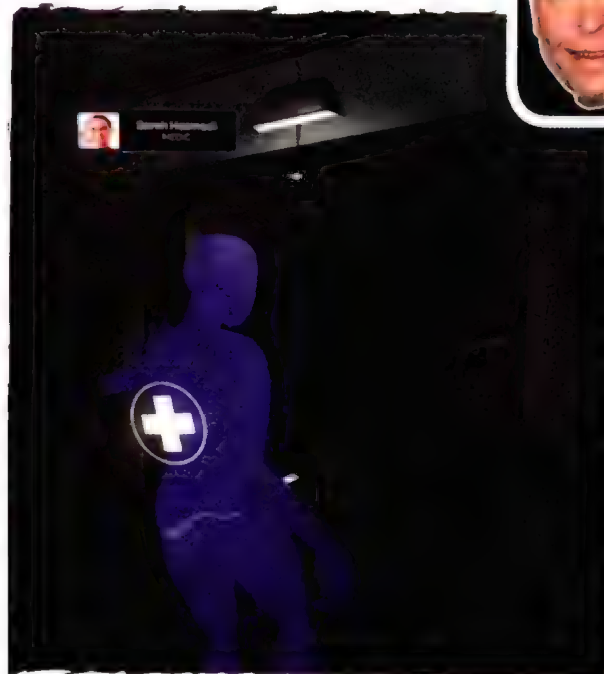
weetje • weetje

Drie van de mensen die Fullbright hebben gevormd, werkten eerder bij 2K Marin in San Francisco aan Minerva's Den, de singleplayer expansion van BioShock 2.









VAN THEATER NAAR GAME

De ontwikkelaars van Tacoma hebben zich voor de verhaalbeleving van hun game laten beïnvloeden door het New Yorkse theaterstuk Sleep No More. Dit is een hervertelling van Shakespeares Macbeth, maar dan met zwijgende acteurs, en uitgesmeerd over vijf verdiepingen van een verbouwd pakhuis.
Aan het publiek de opdracht om door de sfeervolle omgevingen met vechtende, vrijende en anderszins handelende acteurs te schuifelen, en op die manier het verhaal te doorgronden.
"Toen ik dat een keer had beleefd, wist ik meteen dat ik dit soort storytelling naar videogames wilde brengen", aldus Steve Gaynor, hoofd van Fullbright. En die zelfopgelegde missie zie je terug in Tacoma.



teleurstellen, want dat gaat niet gebeuren. Maar denk aan je eerste momenten op Rapture, toen er nog niets gebeurde, maar je al ontdekkend en een beetje puzzelend probeerde te achterhalen waar je was en wat er gebeurd was... voelde dat ook niet heel fijn? Of is die vorm van gaming niet mannelijk genoeg?

Lieve vrouwen...

Er was vorig jaar in de game-industrie aardig wat te doen over vrouwen in games, vrouwen in de game-industrie, piemeltjes die daar boos om werden... hopelijk heb je het allemaal gemist. En ik wil hier zeker niet seksistisch overkomen of loze discussies oprakelen, maar durf best te stellen dat ik in Tacoma een vrouwelijke geest ontwaarde.
Dan doel ik niet zozeer op het feit dat het hoofdpersonage een 'normale', intelligent overkomende vrouw is, maar meer op de toonzetting van het spel. Dit draait niet om schieten en tieten maar - net als in de voorganger - om het verkennen van omgevingen, verzamelen van informatie en op basis daarvan een verhaal en plan van aanpak construeren.
De vrouwelijke personages die ik als hologrammen zag verschijnen, waren geen plastic modellen of strijdlustige feeksen, maar vrouwen van vlees en bloed, dochters, moeders en geliefden... al is het wellicht typisch mannelijk dom van mij om deze toonzetting vrouwelijk te noemen, en kan ik het beter op 'volwassen' houden.

Beste volwassenen...

Ik ben dol op Zelda, Metroid, God of War, Resident Evil en Just Cause, maar vooral ook op diversiteit in mijn avontuurlijke game-ervaringen. En dus hoeft niet élk spel mij tot een machtige held te maken die met een groeiend aantal power-ups en bruut wapentuig zijn vijanden slacht. Soms is het gewoon fijn om zonder het gebruikelijke geweld een stukje door een fraaie omgeving te lopen, en na te denken over de geschiedenis van die omgeving.
Daarmee kunnen games als Tacoma (en Gone Home, en Journey, en Everybody's Gone to the Rapture, en Proteus, enz.) ook appelleren aan mensen die niks met het gebruikelijke videogamegeweld hebben, en dat vind ik eigenlijk wel een bevrijdende, hoopgevende gedachte voor het medium. Voor mij persoonlijk is het in elk geval een verrijking dat dit soort games sinds een jaar of vijf eveneens bestaan. En ook al is het misschien een beetje pretentieus om zoiets 'volwassen' te noemen, het is in elk geval niet kinderachtig, net zo min als ik de nieuwste Mario kinderachtig vind. Tacoma is gewoon... anders. En verdomd interessant.



weetje • weetje

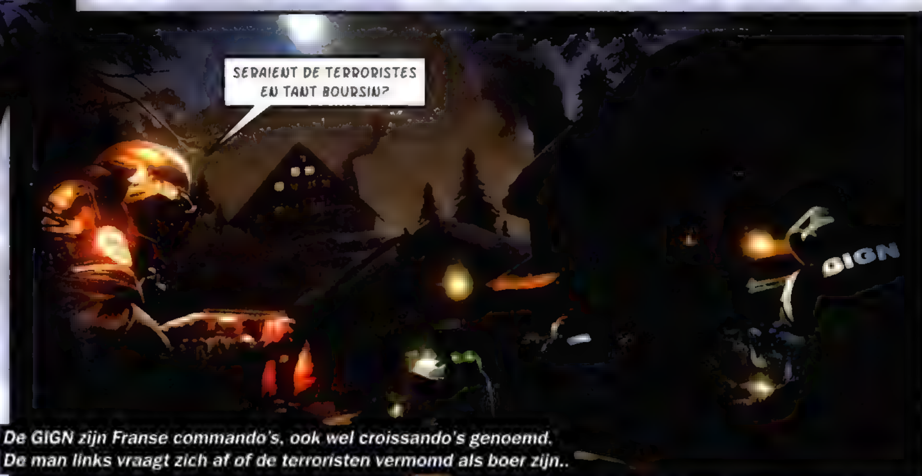
Als je denkt, Tacoma, Tacoma, waar heb ik die naam nou eerder gehoord? - het is ook een middelgrote havenstad in Washington. Of dat iets met de game te maken heeft? Waarschijnlijk niet.



RAINBOW SIX:



De Rainbow Six serie staat bekend om z'n realisme en nadruk op tactiek, maar in Siege draait alles om de multiplayer. Da's leuk voor competitieve gamers, maar hoe staat 't dan met de game als totaalpakket? Tjeerd reisde af naar Londen om te kijken of Siege op meerdere gebieden met scherp schiet.



De GIGN zijn Franse commando's, ook wel croissando's genoemd. De man links vraagt zich af of de terroristen vermomd als boer zijn..

De allereerste Rainbow Six game kwam uit in 1998 en werd gemaakt door Red Storm Entertainment, een bedrijf opgezet door Tom Clancy himself. Ik kocht de game van de centen die ik verdiende met het rondbrengen van reclamefolders en was er dolblij mee.
Dat de framerate op onze brakke PC niet hoger lag dan 20 fps nam ik op de koop toe, want de hele game ademde dat ik een special ops agent was. Ik zat uren te turen naar de plattegrond waarop ik de hele missie kon plannen en mijn manschappen de meest gedetailleerde opdrachten mee kon geven. Ik wilde vroeger commando worden, dus dit was op mijn lijf geschreven.

Verdrietig

Toen bekend werd dat Rainbow Six: Siege geen singleplayer campagne zou bevatten, was ik een beetje teleurgesteld. Het idee dat ik Ding Chavez geen opdrachten meer kon geven, dat ik mijn missies niet meer kon plannen en dat ik geen duister plot meer zou hoeven te ontrafelen, maakte me een beetje verdrietig.
Maar aan de andere kant loop ik wel warm voor multiplayer shooters, en de manier waarop Ubisoft aangaf realisme in competitieve shooters te gaan bewerkstelligen, gaf me wel vertrouwen.
Het is trouwens niet zo dat er totaal geen achtergrond meer wordt gegeven in de game, want anders hadden ze Hollywood actrice Angela Bassett (zie kader) ook niet in hoeven huren als Six, de directeur van Rainbow. Zij begeleidt je tijdens de tutorial missies, de zogenaamde Situations, waarin je er in je eentje op uit wordt gestuurd met een specialist, zodat je de abilities van deze agent uitgebreid kunt oefenen. Zo kun je spelen met een agent die een bijzonder scherpe schutter is, en die als speciale ability een zoomlens op zijn gun kan schroeven, of een agent die met een radar op haar gun boobytraps kan ontdekken en uitschakelen.
Toen ik deze missies speelde, liep ik er direct warm voor. Je krijgt drie submissies mee, en als je die haalt en de missie uitspeelt, word je beloond met drie sterren. Helaas zijn er slechts zes van deze Situations, en het is meer een tutorial dan de vervanging van een singleplayer campagne.

> **"Het gevoel dat je nooit echt veilig bent, zorgt dat Siege telkens een aanslag op je zenuwen pleegt."**

weetje • weetje

Bij release zitten er elf multiplayer maps in Rainbow Six: Siege, en omdat Ubisoft groots inzet op het competitieve gamen, blijft er na de release van Siege een team werken aan het tweaken en updaten van de game. Denk dus aan het balanceren van de gameplay en nieuwe content zoals maps en operators.



Voldoening

Voor de rest is Rainbow Six: Siege een multiplayer shooter, waarin je gewoon vijf tegen vijf kunt spelen, maar ook met

SIEGE



een team van vijf of alleen Terrorist Hunt kunt spelen, een modus waarin je team een level moet ontdoen van terroristen die zich schuilhouden in de omgeving. Het toffe aan Terrorist Hunt vind ik vooral dat je alleen of samen met je vrienden uitgebreid kunt nadenken over een tactiek en dat het er stikt van de terroristen.

De A.I. is best goed, verrast je af en toe met onorthodoxe strategieën en wordt bovendien random geplaatst, zodat je deze modus heel vaak kunt spelen. Zo heb je veel meer het idee dat je een badass special agent bent, en geeft een zorgvuldig geplande aanval, superveel voldoening. In multiplayer potjes is dat gevoel vanwege de hogere snelheid veel minder prominent aanwezig.

Zenuwen

De manier waarop Siege is gebouwd, en dan vooral de destructie, zorgt voor ongekende diepgang in deze realistische shooter. Doordat je muren en plafonds weg kunt blazen, maar ook met meer precisie kunt beschadigen, krijg je een hele reeks nieuwe, onmisbare strategieën tot je beschikking. Het geeft je als aanvaller allerlei interessante opties en speel je als terrorist, dan moet je goed oppassen dat de muur waar je tegenaan staat niet ineens wordt weggeblazen. Als verdedigende partij kun je de destructie ook gebruiken door kijkgaten te maken en de aanvallers in de val te laten lopen. Het gevoel dat je nooit echt veilig bent en dat de maps elke ronde weer andere valkuilen kunnen bevatten, zorgt ervoor dat Siege telkens een aanslag op je zenuwen pleegt.

Luisteren

Een factor die eveneens bijdraagt aan het zenuwslopende element is het werkelijk sublieme geluid. Tijdens een potje Terrorist Hunt met stagiair Eddie (die als cameraman mee was), waren we na een snelle dood van onze Spaanse teamgenoten al snel op elkaar aangewezen. We zaten in een gebouw vast in het trappenhuis, en overal om ons heen hoorden we de terroristen elkaar aanwijzingen geven over onze locatie. Ze waren ons aan het opjagen, maar wisten niet precies waar we zaten.

We dekten beiden een hoek en redden elkaar regelmatig van een wisse dood. Om ons heen hoorden we geschreeuw, voetstappen overal: buiten, op een stenen vloer...

We waren omsingeld, dat was duidelijk, en elke verkeerde beweging zou ons het leven kosten, dus we spitsten onze oren en probeerden met chirurgische precisie deze terroristen het hiernamaals in te jagen. Een zenuwslopend en waanzinnig enerverend potje.

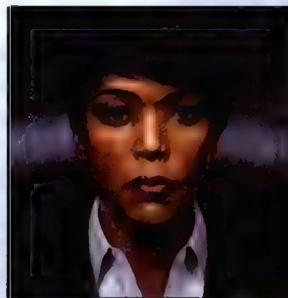
Te kraken noten

Alles bij elkaar genomen, heb ik een goed gevoel overgehouden aan de versie van Siege die ik in Londen heb gespeeld, maar er zijn voor release in december nog wel wat noten te kraken voor Ubisoft.

Zo kakte de framerate in de bèta op de consoles nogal in als er A.I. in het spel kwam en waren er problemen met de matchmaking. Die dingen heb ik helaas niet zelf live kunnen checken op dit evenement, omdat we op de PC speelden in een LAN opstelling. Daarnaast lijkt deze game voor de ouderwetse Rainbow Six fan een iets te mager pakket te worden, zonder een noemenswaardig verhaal en missiestructuur. ★

ANGELA BASSETT

Angela Bassett (57) speelt in deze game Six, de directeur van Rainbow. Zij geeft tijdens de Situations tekst en uitleg over de missie en brengt de broodnodige achtergrond naar de game.
We kennen Angela Bassett vooral als filmactrice. Zo ontving ze onder andere een Oscarnominatie voor haar hoofdrol in What's Love Got To Do With It, waarin ze Tina Turner speelt.
Toen ik haar vroeg of ze Six ging spelen in de film Rainbow Six, een project waar al een tijdje geruchten over gaan, zei ze volmondig 'Ja!'. Zo, weten jullie dat ook vast...









weetje • weetje
Je kunt in Rainbow Six: Siege spelen met twintig verschillende operators, elk met hun eigen speciale abilities.



VERWACHTING ***TJEERD:***
De core gameplay van Rainbow Six: Siege zit wel goed door de destructie, het goede leveldesign, de uitdagende A.I. en het sublieme geluid. Het lijkt alleen geen bijster dik pakket te worden voor de liefhebbers van een goed verhaal en toffe missies.

+ Tactische diepgang door destructie.
+ Subliem geluid.
- Geen verhaal.
- Pakket lijkt wat mager.

SHOOTER
UBISOFT MONTRÉAL
1 DECEMBER 2015

OVERWATCH



PC | PREVIEW

Overwatch is Blizzards eerste actiegame ooit en hun eerste game in een nieuw universum na de release van StarCraft, achttien jaar geleden! Reden genoeg voor Nino om het vliegtuig naar Californië te pakken en Overwatch eens effe goed onder handen te nemen.


Een shootout voor een museum. Dat wordt er eentje om in te lijsten.

Het gebeurt niet elke dag dat Jan je vraagt of je naar het hoofdkantoor van Blizzard in Irvine, Californië wil. Hij vroeg het een beetje met een omweg, maar ik ken Jan langer dan vandaag; dus toen hij informeerde 'of ik iets had met Overwatch', was ik slim genoeg om te liegen dat ik heel veel zin in die game had. Of naja liegen; ik was natuurlijk best geïnteresseerd in die game, maar voordat ik de oversteek naar de andere kant van de oceaan maakte, zag ik nog weinig wat Overwatch een Blizzard-waardige kraker moest gaan maken. Grafisch ziet ie er prachtig uit, de gameplay leek toegankelijk en Blizzard heeft nog nooit een flop gemaakt, maar Overwatch deed me wel erg veel denken aan Team Fortress 2, en ik zag niet meteen wat Blizzard hiermee aan het shooter genre wilde toevoegen.

Maar... als Jan me nu nog een keer zou vragen om ergens Overwatch te spelen, zou ik geen seconde meer twijfelen. Ik heb de game inmiddels een dikke vier uur gespeeld en kan niet wachten om straks thuis aan de slag te gaan met de bèta.

Overwatch heeft een plek in mijn hartje veroverd en ik ben ervan overtuigd dat die game heel groot kan gaan worden, mits ze het verdienmodel goed uitwerken, maar daarover later meer.

Team Watch 2

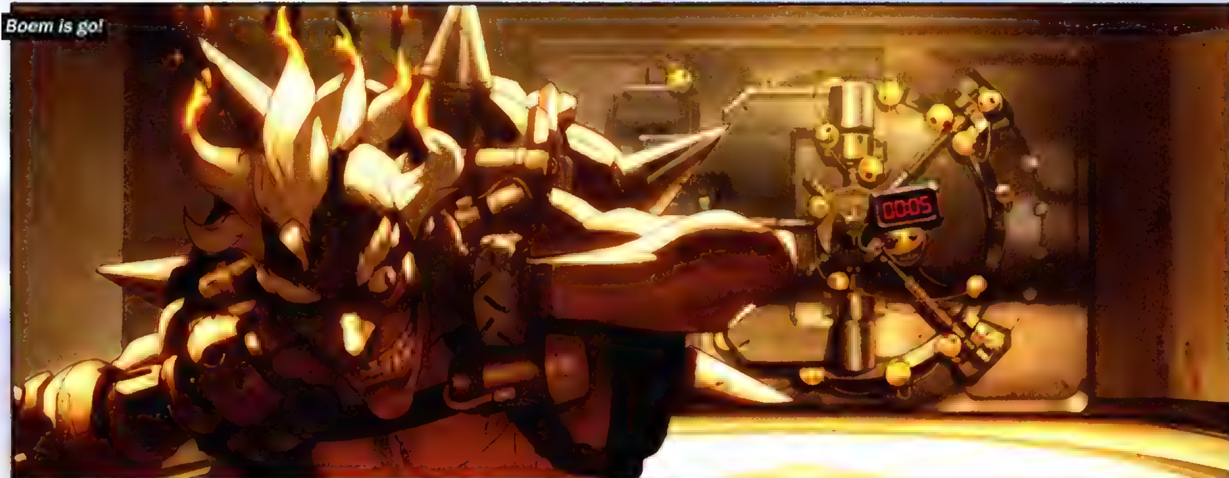
De eerste indruk van Overwatch doet, hoe je 't ook wendt of keert, erg aan Team Fortress 2 denken. Een cartoony, team-based, multiplayer only shooter waarin je óf verschillende controlpoints moet overnemen óf een rijdende payload moet verdedigen. Net als in TF2 heb je in Overwatch een aantal verschillende classes en er zit zelfs - net als in TF2 - een gast in die turrets kan repareren door op ze te rammen met z'n gereedschap. Toch was ik TF2 na een paar potjes spontaan vergeten want Overwatch is wel degelijk een compleet andere game, en dat heeft alles te maken met de verschillende heroes en de kleinere teams. In tegenstelling tot het chaotische TF2 met teams van twaalf, speel je Overwatch namelijk met teams van zes man.

In de versie die wij te spelen kregen, zaten maar liefst achttien verschillende heroes, elk met een compleet andere speelstijl. De heroes zijn opgedeeld in vier categorieën (offense, defense, tank, support) en zelfs daarbinnen verschillen de vechtersbazen enorm. Elke hero heeft een drietal unieke abilities, een eigen manier van voortbewegen en een uniek wapen.

Zo speelde ik het meest met Pharah, een badass offense chick uit Egypte met een jetpack en een rocket launcher. Met haar Jump Jet ability schiet je vliegensvlug in een kaarsrechte lijn omhoog zodat je makkelijk kan ontsnappen aan de projectielen van je tegenstander, met haar jetpack kan ze vervolgens even in de

"Ik ben ervan overtuigd dat deze game heel groot kan gaan worden."

lucht blijven zweven om vanuit die positie met een stoot raketten korte metten te maken met haar tegenstanders. Doordat haar raketten redelijk veel splash damage doen, hoef je met Pharah niet zo nauwkeurig te mikken en door haar jetpack is ze zeer beweeglijk; een dodelijke combinatie.

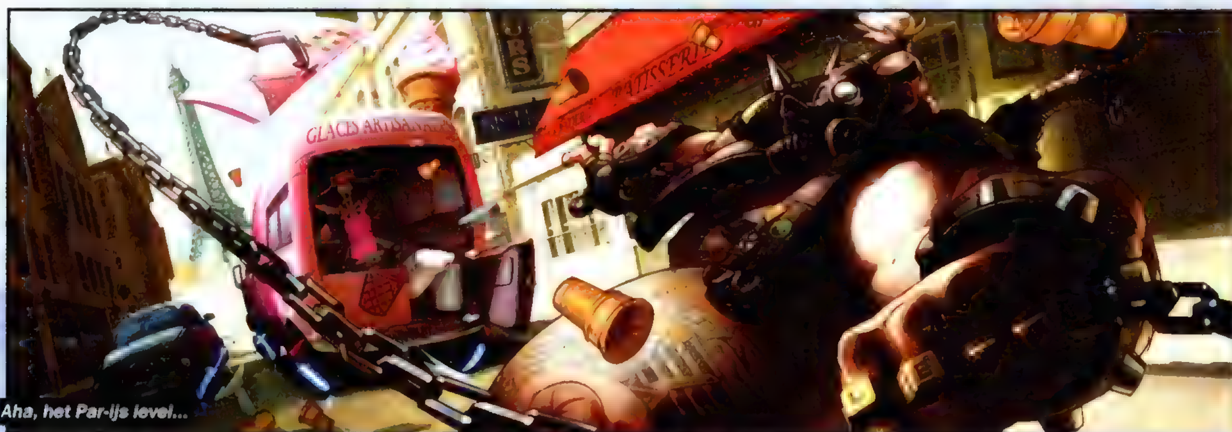


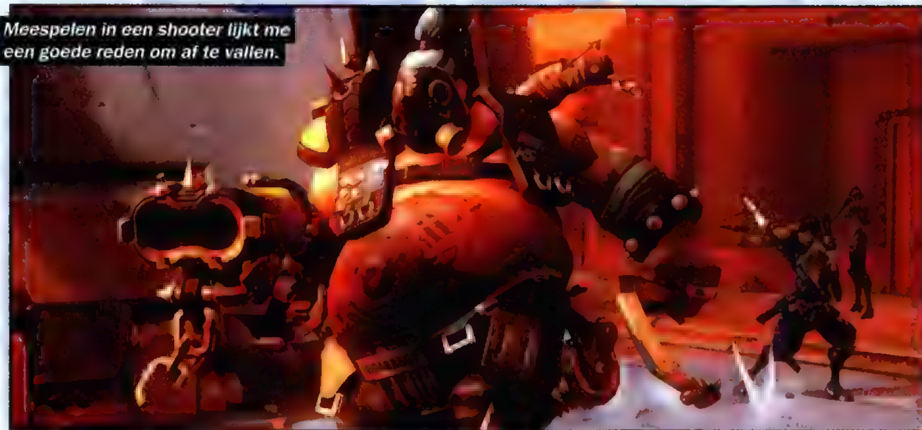
Boem is go!

Switchen

Blizzard vindt het heel belangrijk dat mensen gaan switchen tussen de verschillende heroes. Je kan elke keer nadat je doodgaat en aan het begin van de wedstrijd dan

ook moeiteloos overschakelen naar een ander, en als je wordt afgeknald door een bepaalde tegenstander vertelt de game je welke hero je het best kan gebruiken om terug te slaan. Het is eveneens van groot belang dat je team in balans is. Als je te veel of te weinig supports/tanks/snipers enz. hebt, laat de game je dat meteen weten in het selectiescherm. Ik had zelf trouwens weinig behoefte om van hero te switchen - Pharah beviel me prima - en toen ik met andere personages speelde, voelde ik me een beetje een vis op het droge.


Aha, het Par-ijs level...


Meespelen in een shooter lijkt me een goede reden om af te vallen.

Ik speelde onder andere met Junkrat (een lichtgewicht die mijnen kan neerleggen en mini-raketjes schiet), Reaper (een huurling die kan teleporteren) en Hanzo (een Japanse papi met pijl en boog), maar met geen van die personages klikte 't zo goed als met Pharah, maar dat zal ongetwijfeld een kwestie van tijd zijn.

Verdienmodel

Je kunt je afvragen waarom Blizzard het zo belangrijk vindt dat gamers met zo veel mogelijk verschillende heroes gaan spelen, en dat zou weleens met het verdienmodel van Overwatch te maken kunnen hebben.
Hoewel de ontwikkelaar er zelf in alle talen over zwijgt, nemen velen aan dat Overwatch een free-to-play game gaat worden, waarbij Blizzard geld gaat vragen voor losse heroes (à la League of Legends/Heroes of the Storm). Maar áls ze dat doen, zou de drempel om tussen de verschillende heroes te switchen juist hoger komen te liggen. Het zou dan ook zo maar kunnen dat Blizzard de volle mep voor Overwatch vraagt of met een maandelijks abonnement komt, zoals bij World of Warcraft.
Ik heb Aaron Keller, de Assistent Game Director van de game, op de man af gevraagd waarom ze nou zo geheimzinnig doen over het verdienmodel, en hij vertelde mij dat ze simpelweg niks willen zeggen omdat ze het zelf ook nog niet helemaal zeker weten en omdat ze niks meer kunnen aanpassen als ze het eenmaal wereldkundig hebben gemaakt.
Persoonlijk had ik gehoopt dat Blizzard de ontwikkeling en het onderhoud van Overwatch zou financieren met de verkoop van cosmetische DLC - net zoals bij Team Fortress 2 en Dota 2 - maar de ontwikkelaar ontkende in alle toonaarden dat daar plannen voor waren.

Blizzard-waardig

Overwatch speelt als een trein, is (nu al) zo gepolijst als je van een Blizzard game mag verwachten en ondanks dat de game duidelijk is gemaakt voor hardcore shooter fans en eSports fanaten, zitten er een aantal unieke features in die vrij onschuldig lijken maar in de praktijk uiterst belangrijk zijn.
In de build die ik speelde, was bijvoorbeeld het scherm met de scores overhoop gehaald. Als je in deze versie van de game op TAB drukt, krijg je geen standaard lijstje van wie de meeste kills heeft gemaakt en hoe vaak je dood bent gegaan, maar een overzicht van beide teams waarin je precies kan zien welke heroes er in het spel zijn, wie er klaar is om zijn Ultimate Ability te gebruiken en hoeveel je zelf bijdraagt aan het team. Dus geen kill/death-ratio maar je langste killstreak, je accuracy en meer van dat soort statistieken.
Je krijgt wel te zien hoeveel kills je hebt gemaakt en of je de meeste kills van je team hebt, maar alleen jij ziet dat en je hoeft je dus geen zorgen te maken over boze teamgenoten omdat je constant onderaan de lijst staat.
Dat klinkt omslachtig en onbeduidend, maar ik merkte meteen dat ik minder gefocusd was op het maken van killstreaks en meer risico's begon te nemen ten behoeve van mijn team. Dat soort kleine veranderingen maken me blij, en doen me des te meer verheugen op de actiegame die Blizzard eindelijk maakt. Nu dat verdienmodel nog...


Ik zat toevallig tegelijkertijd wat foto's te bekijken uit mijn ouden doosch. Ik dacht écht effe dat dit er een van Maarten en Wouter was...

VERWACHTING NINO:
Overwatch gaat sowieso hoge ogen gooien, want hij speelt nu al als een zonnetje en kent genoeg unieke aspecten om zich te onderscheiden van de rest. Tja, het is en blijft nou eenmaal een Blizzard game.

- + Speelt als een trein.
- + Teamwork staat voorop.
- + Elke hero is compleet anders.
- - Verdienmodel nog steeds niet bekend.

MULTIPLAYER SHOOTER
BLIZZARD
NNB

OP BEZOEK BIJ BLIZZARD

Bijna even interessant als Overwatch was de locatie waar ik de game speelde. Mijn hands-on sessie vond namelijk plaats op de Blizzard Campus in Irvine, Californië. Het hoofdkantoor van de legendarische ontwikkelaar waar 1500 man dag in, dag uit werken aan games als Heroes of the Storm, World of Warcraft, Diablo en natuurlijk Overwatch.

Als onderdeel van mijn bezoek kreeg ik een uitgebreide rondleiding door de drie gigantische gebouwen waar de meesterwerkjes worden gemaakt, en mijn foto's wilde ik jullie niet onthouden.

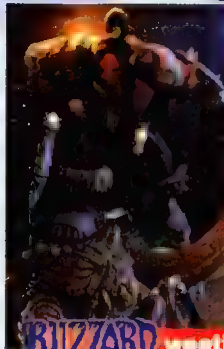


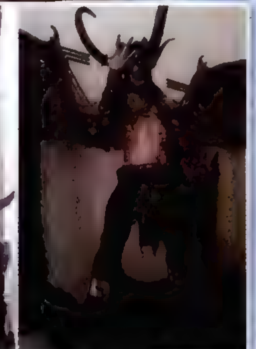
PC PREVIEW



BLIZZARD weetje

Blizzard is zo trots op hun gigantische campus dat ze eens per maand een rondleiding geven aan een geselecteerd publiek. Iedereen kan zich aanmelden, maar er is een dikke wachtlijst en je moet er natuurlijk wel voor naar Amerika... Een belangrijk onderdeel van de campus is de Blizzard Academy, een heuse school inclusief gigantische bibliotheek waar de medewerkers hun kennis kunnen bijspijkeren. Grappig genoeg staan in het klaslokaal de duurste computers van het hele bedrijf, omdat er allerlei verschillende software voor de meest uiteenlopende disciplines op de machines moet staan. Die dingen zijn samen een kwart miljoen dollar waard.



BLIZZARD weetje

In elk van de drie gebouwen staan gigantische standbeelden van verschillende bekende Blizzard figuren. Ze zijn allemaal met de hand gemaakt door een kunstenaar genaamd Steve Wang, meestal speciaal voor Blizzcon. In het echt zijn ze nog imposanter dan op de foto's.



BLIZZARD weetje

Deze chopper kan nog echt rijden ook!



BLIZZARD weetje

Bij Blizzard werken is al geen straf, maar als je het even weet vol te houden, word je nog dik beloond ook. Als je twee jaar in dienst bent krijg je een dikke bierpul, bij vijf jaar een zwaard, na tien jaar een schild, als je vijftien jaar in dienst bent, krijg je een prachtige ring. De echte veteranen die meer dan twintig jaar voor Blizzard werken, krijgen een super dikke Diablo 3 helm, die ontworpen is door het Nieuw-Zeelandse WETA, bekend van onder andere de Lord of the Rings props.



BLIZZARD weetje

Op campus staat een gigantisch standbeeld van een Orc Wolfrider die zo enorm is dat ie in China moest worden gemaakt omdat er nergens anders een werkplaats bestond die groot genoeg was voor het bouwwerk. Sterker nog, het is het grootste bronzen standbeeld in heel Noord-Amerika. Hij is ontworpen door WETA, is vier meter hoog en weegt meer dan twee ton. Rondom het beeld staan de acht kernwaarden van Blizzard, met mooie slogans als 'Gameplay First' en 'Every Voice Matters'.



BLIZZARD weetje

Medewerkers mogen hun hond mee naar kantoor nemen, mits ze goedkeuring krijgen van iedereen in hun ruimte. In zo'n beetje elke kamer zat dan ook een gezellige viervoeter, meestal in een hoekje te tukken. Er waren overigens precies nul katten op de campus te bekennen. ★

DARK SOULS III



Toen Bandai Namco een Dark Souls kenner zocht om het nieuwste deel in hun roemruchte serie te demonstreren aan een gretig publiek, kwamen ze uit bij niemand minder dan onze Samuel. Uiteraard ging die kleine meteen akkoord, want als hij iets is behalve Souls fanboy, dan is het wel aandachtsgeil.

Ik heb iets met kastelen. Ik weet nog dat mijn vrouw, ruim twintig jaar geleden, uitzinnig was van vreugde toen ik vertelde dat ik een kasteel gehuurd had voor onze bruiloft. En 't was prachtig, dat opblaasbare springkasteel voor alle kinderen van onze gasten.



PREVIEW

XBOX ONE PS4 PC

Jongens, wat een verwennerij voor mijn ego dat ik vorige maand in de Jaarbeurs in Utrecht Dark Souls III live mocht demoën voor bijna 1300 toeschouwers.
En los van het feit dat de rockster in mij met een glimlach het podium verliet (ondersteund door het donderende geluid van klappende en joelende gamers) was het voor mij vooral een genot dat ik voor de tweede keer in m'n leven weer effe met Dark Souls III aan de slag mocht. En dat op een scherm groter dan mijn huiskamer.

Onvoorspelbaar

Het was de speelbare demo van de Tokyo Game Show die ik speelde; een verfijnde versie van de demo die ik eerder dit jaar op Gamescom onder de knoppen had.
Wederom bevond ik me dus in Wall of Lodeleth, het kasteelgebied dat qua architectuur en leveldesign de betere momenten van de eerste Dark Souls in herinnering brengt, maar mij qua palet, detail en algehele sfeer meteen aan Bloodborne deed denken. Maar niet alleen op visueel gebied heeft Dark Souls III veel weg van die bloederige PS4-exclusive; er zat ook iets in de gameplay waardoor ik af en toe meer het gevoel had Bloodborne II te spelen dan Dark Souls III.
Na een half uur experimenteren met de combat had ik door waar dat aan lag: de vijanden. Veel van de vijanden, vooral de iets gevaarlijkere, zoals de intelligentere ridders, vielen aan met de snelheid, vastberadenheid en agressiviteit van de gemiddelde Bloodborne hunter. Waar in de vorige Dark Souls delen vijanden vaak éénmaal aanvielen en dan een paar tellen moesten bijkomen om opnieuw aan te kunnen vallen, zijn ze in Dark Souls III een stuk onvergeeflijker. De ridders in Wall of Lodeleth deden soms vier heftige slagen achter elkaar, renden achter mij aan als ik afstand wilde creëren, en veranderden hun aanvalspatronen door Sword Arts in te zetten, om maar wat te noemen.
Het was ronduit wreed en onvoorspelbaar, en ik moest continu m'n strategie aanpassen om alles bij te kunnen benen. Peentjes-zweten-gaming. Geweldig.

"Dark Souls III wordt zowel de moeilijkste als de meest bevredigende game in de franchise."

Bloedlust

Waar je in Bloodborne echter als een bovennatuurlijke hunter ontwijkend over het slagveld kon glijden met snelle zijwaartse manoeuvres, heb je in Dark Souls III nog de relatieve logheid die we kennen van Dark Souls 1. Je kunt dus wel wegduiken, maar een série van dodges uitvoeren zoals in Bloodborne? Onmogelijk.
Als het op defensieve gameplay aankomt, zul je in Dark Souls III dus meer dan ooit een combinatie van zowel een schild als duikmanoeuvres moeten gebruiken om te overleven. Ook omdat sommige vijanden dus geen vaste aanvalspatronen meer hebben, zoals die ridders die óók Sword Arts kunnen inzetten. En voor wie niet weet wat Sword Arts zijn: dat zijn extra aanvallen die je kunt inzetten door L2 ingedrukt te houden en die per wapen variëren. Tof dus, en het voegt meer diepgang aan je vechtstijl toe... maar bedenk dat sommige van je vijanden het dus óók gaan krijgen.



weetje • weetje

Magiegebruik wordt voor de eerste keer sinds Demon's Souls weer beheerd met een blauwe manameter. En dus niet met een vooraf vastgestelde aantal keer dat je een spreuk mag gebruiken.

Dát, in combinatie met de verhoogde bloedlust die de vijanden hebben gekregen, is wat Dark Souls III zowel de moeilijkste als de meeste bevredigende game in de franchise gaat maken. Ja, dat heb je goed gelezen: Dark Souls III wordt 't moeilijkste deel van de reeks. Ik ben er echter klaar voor, hoor. Heb immers niet voor niets meer dan duizend man aan het klappen en joelen gekregen. Ahum. ★



VERWACHTING SAMUEL:

Dark Souls III wordt de vijfde Souls game in zeven jaar tijd, en ondanks die frequentie is het een van de kwalitatief meest hoogstaande en consistente gamefranchises ooit gemaakt. Dark Souls III lijkt daar gelukkig niets aan te veranderen.

+ Elk wapen heeft meer dan ooit z'n eigen identiteit dankzij Sword Arts.
+ Vijanden maken ook gebruik van Sword Arts, dus onvoorspelbare combat!
+ Visueel nog gedetailleerder en imposanter dan Bloodborne.
- De nóg iets hogere moeilijkheidsgraad kan de leek voorgoed afschrikken.

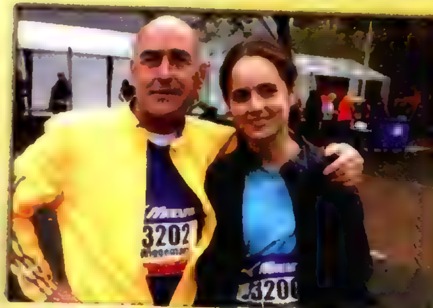
ACTION-ADVENTURE / RPG
FROM SOFTWARE / BANDAI NAMCO
APRIL 2016

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



ED

Het was een enerverend maandje voor onze oude eindbaas. Natuurlijk zorgde hij met z'n gebruikelijke kunst- en vliegwerk weer voor een puik PU'tje op tijd in alle winkels en brievenbussen, maar tussendoor liep ie dus ook nog effe een halve marathon met z'n dochter.

Okay, maar da's nog nèt niet genoeg om Speciale Redacteur van de Maand te worden, dus deed hij deze maand ook nog even de eindredactie van een 124 pagina's tellend FIFA 16 Magazine, dat vanaf 26 november in de winkels ligt.

We vragen hem maar niet hoe hij dat op zijn leeftijd allemaal voor elkaar krijgt, want opmerkingen over zijn leeftijd, daar kan Ed heel slecht tegen. En maak onze eindbaas niet kwaad, want hij schijnt deze maand ook nog in Japan K1 Wereldkampioen te zijn geworden én zich te hebben geplaatst voor de Olympische Spelen op de onderdelen gewichtheffen, Grieks-Romeins worstelen en kogelslingeren...

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IEDEREEN DIE IK TEGENKOM ZEGT SPONTAAN 'HALLO' EN IN DE SUPERMARKT MAG IK VOOR IN DE RIJ."



050 Stadse Graddus schaamt zich voor zijn onterechte scepsis en arrogantie jegens het platteland.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"BLIJKBAAR ZIJN ZE WEL MEER GEWEND VAN HUN PATER FAMILIAS, DIE VAKER Z'N GAMEROOM HEEFT VERBOUWD DAN RENÉE ZELLWEGER HAAR SMOELWERK."



083 Wouter verbaast zich over het feit dat het gezin van Jan totaal niet opschrikt van de tachtig Brazilianen die in zijn achtertuin een schuilkelder bouwen.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT

MARIO TENNIS: ULTRA SMASH

THE WALKING DEAD: NO MAN'S LAND

OVERLORD: FELLOWSHIP OF EVIL

DIVINITY: ORIGINAL SIN - ENHANCED EDITION

JOTUN

MINECRAFT STORY MODE EPISODE I

DOWNWELL

TALES OF ZESTIRIA

BEYOND EARTH: RISING TIDE

HELDINNEN

VROUWEN DIE HUN MANNETJE STAAN

In een industrie die nog altijd gezien wordt als een echte mannenwereld hebben we gelukkig geen tekort aan dames die hun mannetje staan. Vrouwen die weten dat ze niet met hun tieten en kont hoeven te schudden om onze aandacht te trekken, en keer op keer bewijzen dat heldhaftigheid niet aan geslacht gebonden is.

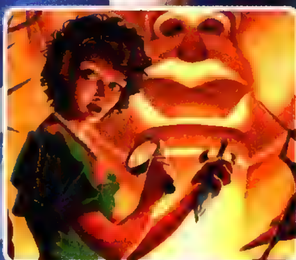
VAN MS. PAC-MAN TOT LARA CROFT



Ms. PAC-MAN (Ms. Pac-Man, 1981)
Een van de eerste, échte heldinnen van 't medium. Zowel ontworpen om de game duidelijk te marketen als vervolg en in de hoop wat meer meisjes naar de arcades te lokken. Vanwege de simpele, abstracte graphics wordt 't geslacht van Ms. Pac-Man aangeduid aan de hand van lippenstift en een strikje 'in het haar'. Zelf dacht ik altijd dat Pac-Man gewoon in 't weekend travestiet was.



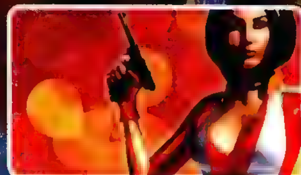
SAMUS (Metroid, 1986)
Dé gameheldin die voor eens en altijd bewees dat vrouwen op geen enkele manier voor mannen hoeven onder te doen. Veel gamers wisten in 't begin niet eens dat de persoon onder dat stoere power armor een vrouw is. Wat overigens precies de reden was dat Nintendo haar zo ontworpen had, want wat maakt 't eigenlijk uit of je met een man of een vrouw speelt?



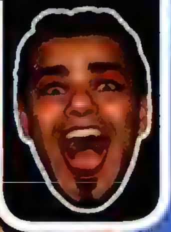
LAURA BOW (The Colonel's Bequest, 1989)
Laura is een intelligente, stoere, vrijgevochten, jonge vrouw. Ze is een leerling-journalist die bij een moordzaak betrokken raakt, en uiteindelijk besluit om de zaak zelf maar op te lossen. Het verhaal speelt zich af in de jaren twintig en werd terecht geprezen om z'n uiterst sterke personages.



AYA BRAE (Parasite Eve, 1998)
Aya Brae is extreem aantrekkelijk en weet zich uiterst stijlvol te kleden, maar toch was het de vastberadenheid waarmee deze politieagente New York tegen een dodelijke plaag wist te beschermen die het meest bijbleef. Door de combinatie van sexappeal, intelligentie en lef, werd zij een van de sterkste vrouwelijke game-iconen van de jaren negentig.



CATE ARCHER (The Operative: No One Lives Forever, 2000)
De vrouwelijke James Bond. Meer hoeven we eigenlijk niet te zeggen over deze Schotse geheim agente, die (net als Austin Powers en Sterling Archer) een hommage is aan klassieke spionnen als 007 en Napoleon Solo. Het feit dat ze, als vrouw in de jaren zestig, net zoveel aars schopt als haar mannelijke tegenhangers, kroont haar meteen tot game-icoon. Geweldig stijlgevoel, ook.



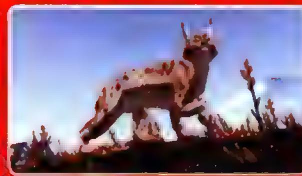
‘Are you a boy? Or are you a girl?’ De eerste keer dat Professor Birch mij dit aan het begin van Pokémon Ruby vroeg, twijfelde ik effe. Niet omdat ik onzeker was over het bestaan van m’n bungelende geslachtsorgaan, maar omdat het de eerste keer was dat ik aan het denken werd gezet over het belang van geslacht in games.



Nou had ik wel vaker games gespeeld waarin mijn personage vrouwelijk was, maar meestal was ik me daar totaal niet van bewust. Zo is Samus in de Metroid games vrijwel altijd gehuld in haar power armor, en in de games waar ik me wél continu bewust was van het vrouwelijke geslacht van m’n personage (Street Fighter of Soulcalibur) waren de, eh, fysieke kwaliteiten van de personages vaak dusdanig overdreven aanwezig dat ik me nooit echt met ze kon identificeren. Nu is dat natuurlijk ook totaal niet belangrijk bij een game die om combo-gerelateerde actie draait, maar in rollenspellen (waarin de personages meestal centraler staan dan de gameplay) wél. Zelfs als het om een rollenspel gaat waarin je elektrische muizen moet vangen.

TOP VIJF DIERLIJKE HELDINNEN IN GAMING







5 KANGOEROE (KANGAROO)

Deze boze kangoeroe was een van de eerste speelbare vrouwelijke personages in gaming: ze verscheen slechts een paar maanden na de release van Ms. Pac-Man. Deze mama slaat apen in elkaar tijdens haar zoektocht naar haar ontvoerde baby.

4 LYNX (SHELTER 2)

In deze prachtige overlevingsgame bestuur je een lynx die haar kittens moet voeden en beschermen tegen de harde natuur. In de eerste Shelter bestuur je een moeder das, maar geef mij maar dit vervolg; ik vind lynxen namelijk tien keer toffer.

3 TARANTULA (DEADLY CREATURES)

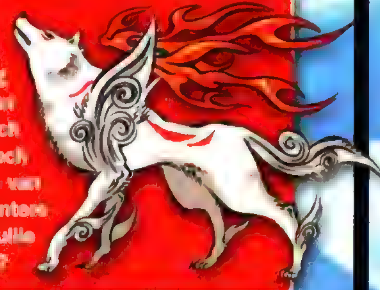
Yup, deze speelbare spin is een meisje. Waarom? Niet omdat ze een moeder is of omdat ze een strikje draagt, maar, gewoon, omdat het kan. En we blijven ’t zeggen: Deadly Creatures is een van de meest ondergewaardeerde Wii-games aller tijden.

2 DIXIE KONG (DKC 2: DIDDY KONG’S QUEST)



Dat lange blonde haar is een bijna beledigende, stereotypische manier om aan te duiden dat dit aapje een meisje is, maar omdat ze er op kekke wijze mee kan zweven, vergeven we het. Sterker nog: we willen Dixie in Super Smash Bros. zien, verdorie!

1 AMATERASU (OKAMI)



Deze prachtige witte wolf is de belichaming van de Japanse godin van de zon. Ze is sierlijk doch krachtig, dierlijk doch vrouwelijk, en een van Capcoms interessantere personages. Duimen jullie mee voor een Okami 2?

STEMMINGSWISSELINGEN

Uiteindelijk vertelde ik Professor Birch dus gewoon dat ik een jongetje was, maar ik bleef maar denken aan hoe goed ’t was dat meisjes nu ook gewoon poké-kampioen van Hoenn konden worden aan de hand van een avatar die hun geslacht perfect reflecteerde.

Het was tevens het moment dat ik me realiseerde dat ik best veel vrouwelijke game-iconen kon opnoemen, maar slechts een handjevol échte game-heldínnen; veel van de bekendste dames in deze entertainmentvorm speelden uiteindelijk toch alleen maar een ondersteunende rol. Of zelfs minder dan dat...

Zo is ‘the first woman in gaming’, Princess Peach, negentig procent van de tijd een lijdend voorwerp. (Saillant feit: de enige keer dát ze de heldin was in haar eigen game, Super Princess Peach, bestonden haar aanvallen uit ‘emotionele elementen’. Ze vocht létterlijk met behulp van stemmingswisselingen. Feministen waren er zachtjes gezegd niet heel erg blij mee.)







JOANNA DARK (Perfect Dark, 2000)

Net als Cate Archer is Joanna Dark een geheim agente, maar dan in de nabije toekomst, als de Aarde zich middenin een intergalactische oorlog tussen twee buitenaardse facties bevindt. Joanna is wat je krijgt als je Scully van The X-Files kruist met Jason Bourne: een sexy spionne wiens schoonheid slechts wordt overtroffen door haar vuurwapenkunsten en gevatte one-liners.

KONOKO (Oni, 2001)

Overduidelijk gebaseerd op de iconische Motoko Kusanagi van Ghost in the Shell, is Konoko een stuk agressiever dan de naakte cyborg die als haar voornaamste inspiratiebron diende. Ze is een echte actieheld, eentje die liever spreekt met haar vuisten en voeten dan met haar mond, en ze zal niet rusten tot ze wraak genomen heeft op The Syndicate, dat verantwoordelijk is voor de dood van haar ouders.

SHANTAE (Shantae, 2002)

Shantae is een halve geest. ‘Geest’ als in ‘uit de fles’, niet als in ‘spook’, wat haar Arabisch ogende kleding verklaart. Ondanks haar weinig verhullende bikinitop, is ze een uiterst familievriendelijk personage, met een vrolijke persoonlijkheid en een letterlijk opzwepend kapsel; ze verslaat vijanden door d’r haar als zweep te gebruiken. Shantae heeft haar eigen serie platformgames, voornamelijk op Nintendo consoles.

ALEX ROIVAS (Eternal Darkness: Sanity’s Requiem, 2002)

Deze blonde wiskundige speelt de hoofdrol in een GameCube cultklassieker die Resident Evil-achtige survival-horror combineert met Lovecraft-achtige cosmic horror. Na de dood van haar grootvader komt Alex erachter dat opa in het bezit was van een apocalyptisch boek en dat hij probeerde om de terugkeer van een millennia-oud kwaad te voorkomen. Moedig als ze is, besluit Alex om zijn taak te voltooien.

JADE (Beyond Good & Evil, 2003)

De coole fotografe Jade was expres ontworpen om zonder opvallende billen en tieten toch een sterke, vrouwelijke hoofdpersoon te zijn. De game kreeg mede door haar aanwezigheid veel goede kritieken, en Jade wordt nog altijd gezien als een van de toffere vrouwelijke gamepersonages ooit gemaakt. Bovendien weet ze weg te komen met groene lippenstift en dat is moeilijker dan het lijkt.

SEXY = SLECHT?

Het medium games zit nog enigszins in z'n puberteit, maar is wel steeds volwassener aan het worden, wat onder andere zichtbaar is aan het feit dat vrouwelijke personages niet meer alleen worden afgebeeld als prinsessen die gered moeten worden en/of lustobjecten.

Er zijn vandaag de dag zelfs gamers die meteen witheet worden als ze een wulpse, goed gevormde, verleidelijke vrouw in games zien, omdat ze dat respectloos/discriminerend vinden. Het is goed dat deze mensen er zijn (al is het alleen maar voor de discussie die daar uit voortkomt), maar de vraag is: hebben ze een punt? Is het slecht om geseksualiseerde vrouwelijke personages in games te hebben?

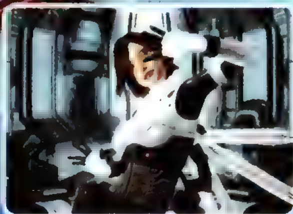
Dat hangt van de context af.

Het is nooit toe te juichen om vrijwel naakte, onnatuurlijk voluptueuze chicks in je game te hebben gewoon puur omdat het kan, want dan ben je in feite softcore porno aan het maken. De sexy factor is er dan slechts om in te spelen op de hormonen van de gamers: het voegt verder niets toe aan de ervaring. En ja, dat getuigt inderdaad niet bepaald van respect naar vrouwen toe.

Maar sommige personages zijn gewoon sexy omdat het bij ze past en omdat het iets essentieels toevoegt aan het verhaal dat de makers willen vertellen. Mai Shiranui (van de King of Fighters games; ze is een van de meest legendarische 'babes' in gaming) is hier een mooi voorbeeld van, aangezien zij als 'kunoichi ninja' haar lichaam gebruikt om tegenstanders te verleiden en vervolgens uit te schakelen. Seks is een essentieel onderdeel van wie zij is. En dat is awesome.



HEATHER MASON (Silent Hill 3, 2003)
Heather is de dochter van de hoofdpersoon van de eerste Silent Hill, en is in Silent Hill 3 een tiener die het ene moment scherp en sarcastisch is, en op het andere moment uiterst bang en kwetsbaar. Net zoals echte tieners, dus. Haar persoonlijke groei is wat de groteske gebeurtenissen in deze psychologische horrorgame dan ook zo boeiend maken.



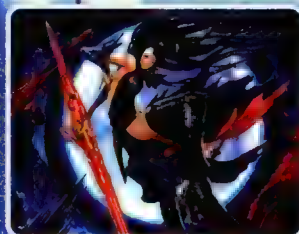
VANESSA Z. SCHNEIDER (P.N.03, 2003)
Sexy? Ja, dat is Vanessa zeker. Maar haar sexappeal is volledig in lijn met haar persoonlijkheid en (vooral) de gameplay. Het onderschatte GameCube spelletje P.N.03 wordt vaak benoemd als shooter, maar wellicht fundamenteler is de swingende manier waarop Vanessa lasers en raketten ontwijkt. Haar lichaam is een soepele, aantrekkelijke balletmachine des doods. Awesome.



CHELL (Portal, 2007)
Net als Gordon Freeman is Chell een stomme protagonist; ze praat nooit, ondanks 't feit dat haar bondgenoten en vijanden hun kop soms niet kunnen houden. Maar dat is 't aantrekkelijke aan haar personage; haar persoonlijkheid wordt gedefinieerd door de acties van de speler en de opmerkingen van iedereen om haar heen. Typisch gevalletje 'less is more'.



NARIKO (Heavenly Sword, 2007)
Een personage wiens geslacht op geniale wijze met het verhaal verweven is. Haar stam heeft haar namelijk altijd als verschoppeling behandeld omdat ze niet als jongetje geboren was (wat volgens een profetie 't geval had moeten zijn). Nariko wist die frustratie echter te gebruiken als voornaamste motivatie om de beste te worden in combat.



SHANOA (Castlevania: Order of Ecclesia, 2008)
Na een mislukt ritueel om als 'vat' te dienen voor het spirituele wapen Dominus (het enige wat Dracula voorgoed zou kunnen verslaan, aldus de Order van Ecclesia) werd Shanoa wakker zonder herinneringen en emoties. Hierdoor gedraagt ze zich bijna de gehele game extreem cynisch en kortaf, maar dat maakt haar 'niet met mij fucken' houding alleen maar geloofwaardiger en stoerder.

HALFNAAKT

Maar was het dan écht zo bar gesteld met vrouwelijke rolmodellen in gaming dat het gros ervan bestond uit hulpeloze jonkvrouwen of als object gebruikte ondergoedmodellen? Nou, in het begin wel.

Ms. Pac-Man wordt door de meeste gamefanaten gezien als de eerste échte speelbare heldin van 't medium, al zijn de experts het er over eens dat de arcadegame Lady Bug nét een paar maanden eerder uitkwam (oktober 1981). Ironisch genoeg was ook Lady Bug een kloon van Pac-Man, maar dan met in de hoofdrol een vrouwelijk lieveheersbeestje. Zowel Lady Bug als Ms. Pac-Man waren echter dusdanige abstracte representaties dat hun geslacht eigenlijk net zo goed onzijdig had kunnen zijn.





In de jaren die volgden, verschenen er best wat 8-bit actiegames met echte vrouwelijke personages in de hoofdrol, maar die waren bijna altijd ontzettend geseksualiseerd, zoals Reiki Kirshima in Time Gal.

Het was pas in 1985 dat er een game uitkwam waarin een heldin centraal stond die níet halfnaakt was afgebeeld: Baraduke. Met in de hoofdrol Toby Masuyo, die pas onthulde dat ze een vrouw was als je het geheime einde van deze arcade shooter wist te bereiken.

Als dit je bekend in de oren klinkt, dan kan dat kloppen: Samus, de intergalactische premiejager van Metroid, flikte hetzelfde kunstje een klein jaartje later. Samus is uiteindelijk de meest bekende van de twee geworden, waardoor zij vandaag de dag, enigszins onterecht, wordt gezien als de eerste, échte heldin in gaming.

DIGITAAL

Hoe populair Samus ook is, ze zou bij lange na niet het universele, medium-ontstijgende niveau van herkenbaarheid en populariteit bereiken dan dat van enkele van haar mannelijke collega's, zoals Mario. Pas toen in 1996 een spelletje genaamd Tomb Raider op de markt verscheen, met de rondborstige Lara Croft pontificaal op de cover, werd de 'gameheldin' een fenomeen waar ook niet-gamers het over hadden. Ja, Lara was overduidelijk ontworpen als lustobject, maar haar onverwachte populariteit, ook bij vrouwelijke gamers, was wel de katalysator die de industrie nodig had om te beseffen dat vrouwen vaker de hoofdrol mochten (en moesten) gaan spelen in games.

Het is dan ook geen wonder dat het aantal échte gameheldinnen sinds het eind van de jaren negentig flink begon toe te nemen. Vandaag de dag zijn degelijke vrouwelijke protagonisten in games zelfs vrij normaal. En zo hoort het natuurlijk ook.

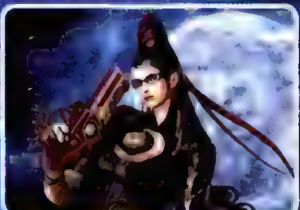
Wie dus nog steeds denkt dat er weinig sterke dames te vinden zijn in gaming, zal verbaasd zijn. Sterker nog, om onderaan deze pagina's een enigszins overzichtelijke selectie van de betere heldinnen in gaming te kunnen maken, heb ik mezelf behoorlijk wat restricties moeten opleggen. Geen robots (sorry, Marina van Mischief Makers), geen chicks uit fightinggames (sorry, Chun-Li), geen antiheldinnen (sorry, Rayne uit Bloodrayne), geen sidekicks (sorry, Ellie uit The Last of Us), et cetera.

Het overzicht bewijst in ieder geval dat digitale vrouwen macht en respect aan het winnen zijn, wat een belangrijk en positief antecedent vormt voor vrouwen van vlees en bloed. ✖



FAITH CONNORS (Mirror's Edge, 2008)

Haar sterke Aziatische looks, atletische bouw, gitzwarte bobline en opvallende gezichtstattoo hebben van Faith in één klap een memorabele verschijning gemaakt, al hielp het dat Mirror's Edge zelf een unieke, onvergetelijke game was. Faith is zonder twijfel een van stoerste gamechicks van de afgelopen decennia, en we kunnen daarom niet wachten om in Mirror's Edge Catalyst meer te leren over haar verleden.



BAYONETTA (Bayonetta, 2009)

Net als Vanessa Z. Schneider (ook PlatinumGames) is Bayonetta een uiterst seksueel personage. Maar ook (of: vooral) bij deze wulpse heks is seks een essentieel deel van haar persoonlijkheid. Niet alleen flirt deze femme fatale met alles en iedereen (ook tijdens gevechten) maar ze is tevens extreem trots op haar hypervrouwelijkheid. Bayonetta laat zich niet objectificeren; ze is een viering van haar vrouwelijkheid.



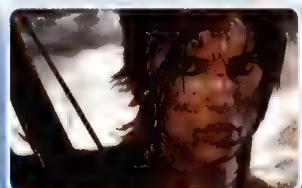
CLEMENTINE (The Walking Dead: Season 2, 2013)

Dit jonge meisje is ondanks haar leeftijd zonder twijfel de morele kern van The Walking Dead én het meest menselijke personage dat de game te bieden heeft. Haar verrassende volwassenheid en goede hart staan in schril contrast met de donkere, apocalyptische gebeurtenissen van de zombiewereld waar ze zich in bevindt. Haar groei en onvermijdelijke verharding hebben ons meerdere malen een traantje doen wegpinken.



AMANDA RIPLEY (Alien: Isolation, 2014)

Ellen Ripley is een van de eerste en stoerste actieheldinnen van de filmwereld, dus is het geen verrassing dat haar dochter Amanda ook van wanten weet. In een zoektocht naar haar moeder, stuit Amanda in het ruimtestation Sevastopol op een xenomorph, een dodelijk, buitenaards, biologisch wapen. En net als haar moeder, weet Amanda er uiteindelijk korte metten mee te maken.



LARA CROFT (Rise of the Tomb Raider, 2015)

Haar game uit 1996 maakte van Lara Croft meteen een wereldwijd icoon én sekssymbool, maar eerlijk is eerlijk: deze eerste Lara was minstens net zoveel fapvoer als dat ze stoer was. Het was de reboot uit 2013 die zowel haar persoonlijkheid als haar fysieke proporties menselijk maakte, en met Rise of the Tomb Raider zullen we dit jaar zien hoe ze écht van zoekend meisje in een onbevreesde vrouw transformeert.

msi

GAMING G SERIES

MAXIMIZE YOUR GAME EXPERIENCE WITH THE RIGHT HARDWARE



BEST GAMING FEATURES
AUDIO BOOST 3
GAMING LAN

BEST PERFORMANCE
GAME BOOST
DDR4 BOOST

BEST DESIGN
GAMING CERTIFIED
CLICK BIOS 5

BEST THERMAL DESIGN
TWIN FROZR V
TORX FAN

BEST GAMING SOFTWARE
GAMING APP
GAME BUNDLES

BEST FPS PERFORMANCE
FPS BOOST
AFTER BURNER

CHOOSE YOUR DESTINY

TO ENJOY THESE GAMES IN FULL GLORY WITH THE BEST PERFORMANCE...

GAMERS RECOMMEND:







Z170A GAMING M7 + GTX 970 GAMING 4G







Z170A GAMING PRO + GTX 960 GAMING 4G







Z170A TOMAHAWK + GTX 950 GAMING 2G

O.A. VERKRIJGBAAR BIJ:

4LAUNCH ALTERNATE Azerty CD-ROM-LAND INFORMATIQUE KOMPLETT MyCom TONES.BE

/MSI.Europe

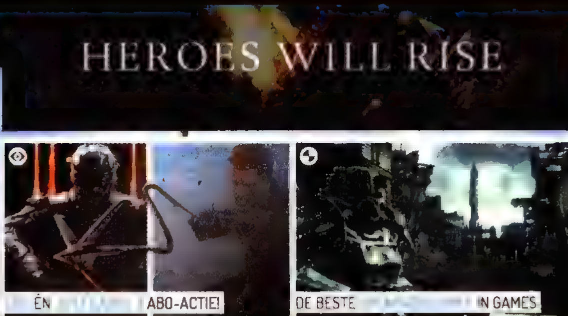
GAMING.MSI.COM

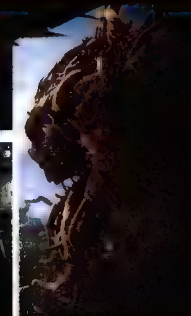


DE VIJF BESTE DINGEN VAN PU.NL

Ook deze maand zet Nino weer een vijftal artikelen en video's in het zonnetje die je afgelopen maand niet had mogen missen op PU.nl.







1 DE GROTE HALO SAMENVATTING

Verderop in het blad geeft Wouter zijn ongezouten mening over het verhaal in Halo 5, maar het is natuurlijk wel zo fijn om te weten wat er in de eerste vier delen is gebeurd voordat je aan 343's nieuwste wapenfeit begint. Gelukkig is **Samuel** de beste verhalen-samenvatter van het westelijk halfrond en heeft hij een episch epistel geschreven om je voor te bereiden op de gebeurtenissen in de vijfde Halo.

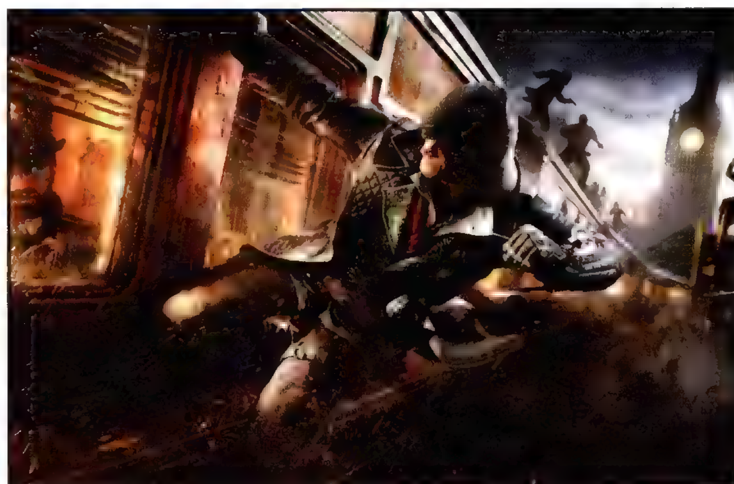
PU.nl/HaloSamenvatting



2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE - DUO REVIEW

Assassin's Creed: Syndicate kreeg in het blad nog geen cijfer, dus voelden **Jan en Nino** de game nog eens flink aan de tand in een uitgebreide Duo Review op PU.nl. De meningen zijn verdeeld, zowel in de review als in jullie reacties, maar als iedereen het altijd met elkaar eens is, zou het maar een saaie boel worden, toch?

PU.nl/ACSyndicatereview



3 WELKE GAMES MOETEN DE TWEEDE KAMER FRACTIEVOORZITTERS SPELEN?

PeterKoelewijn nam afgelopen zomer effe een pauze, en dat was meteen de donkerste periode uit mijn korte carrière als chef van PU.nl. Mijn god wat heb ik die man gemist!
Gelukkig is PK terug en schrijft hij weer de ene parel na de andere. Deze was zelfs zo goed dat een van de hoge heren van onze uitgeverij me mailde om zijn complimenten door te geven. Welkom terug, Pedro!

PU.nl/TweedeKamer



4 RAINBOW SIX: SIEGE IN HET ECHT! - PREVIEWTRIP LONDEN

Je hebt twee soorten previewtrips: trips waarbij je de hele dag met een blikje cola achter een bureau zit te gamen en trips waarbij je de vetste shit meemaakt. Deze Rainbow Six: Siege previewtrip valt overduidelijk in die tweede categorie, want **Tjeerd** heeft de halve dag lopen rondrennen met (airsoft) guns. Pak een bak popcorn en ga er goed voor zitten want deze beelden zijn het waard.

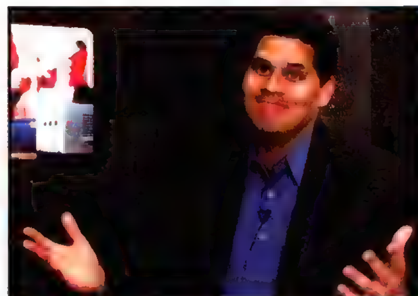
PU.nl/SiegeTrip



5 DE GROTE NINTENDO QUIZ

Quizjes, wie houdt er nou niet van? Wij in ieder geval wel, dus die vind je dan ook steeds vaker op onze site.
Zo ook deze hardcore Nintendo quiz van de hand van **PeterKoelewijn**. Je moet wel een echte diehard Nintendo nerd zijn om alles goed te hebben, dus laat vooral in de comments weten hoe je het er vanaf hebt gebracht!

PU.nl/NintendoQuiz



EN AL DIE ANDERE SHIT...

Wat ik op deze pagina aanstip, is natuurlijk maar het topje van de spreekwoordelijke ijsberg, want PU.nl wordt elke dag keihard gevuld met alles wat je wil weten over onze geliefde hobby.
Elke ochtend wakker worden onder het genot van de Nachtwacht om vervolgens de hele dag te genieten van de laatste nieuwtjes, video's, livestreams en andere gekkigheid. Wat wil een mens nog meer?

De epische StarCraft II trilogie is afgerond en Wouter blikt op geheel eigen wijze terug. Want laten we niet vergeten dat Blizzards scifi epos de laatste der Mohikanen op blockbuster-RTS gebied is, en dat het einde van StarCraft II ook zo'n beetje het einde van een genre inluidt... *Sniff*

STARCRAFT II LEGACY OF THE SWARM WINGS

DE LAATSTE RTS OOIT?

MEEST MEMORABELE MISSIES

WITH FRIENDS LIKE THESE (HEART OF THE SWARM - MISSIE 16)

Een Terran missie in Heart of the Swarm die zich volledig in de ruimte afspeelt en waarin je alleen maar met het vlaggenschip de Hyperion speelt. Geen base-building dus en normaal gesproken vind ik zulke missies nogal matig. Maar deze is wel errug cool, vooral omdat je volledig gebruik moet maken van de Hyperion z'n skills. Dit is ultra-spannend op het einde, als je het tegen het Mercenary Space Station van Mira's Marauders moet opnemen en je heel rap gebruik moet maken van repair droids om te overleven, terwijl je je tac fighters kundig moet inzetten. Een betere space battle dan dit vind je haast niet in een Real Time Strategy game!

THE RECKONING (HEART OF THE SWARM - LAATSTE MISSIE)

'Unleash the full power of the Zerg!!!' Laten we wel wezen, een StarCraft missie is op z'n best als je alle upgrades en units tot je beschikking hebt en je het maximale uit een ras kunt halen. Dit gebeurt natuurlijk pas tegen het einde van de campaign en in Heart of the Swarm is het vooral de allerlaatste missie waarin Kerrigan en de Zerg pas echt laten zien waar het begrip 'Zerg Rush' vandaan komt.
Daarnaast is The Reckoning legendarisch pittig, zo goed als onmogelijk op Brutal, en zit er een mooi, emotioneel momentje in als Jim Raynor de Zerg Queen te hulp schiet om het samen tegen de Dominion op te nemen. En dan, in de magistrale eind-cinematic, zijn de star-crossed lovers nog één keer samen: 'It was my pleasure, darlin'... Always was.'



EASTER EGG: BUFFALO WILD WINGS

In Heart of the Swarm, in een missie genaamd Infested, vind je een bar genaamd Wyld Wyngs waar 'off-duty soldiers drink and watch digital sports entertainment'. Het is een verwijzing naar Buffalo Wild Wings, een tent in Bangor, Maine waar BarCraft events worden gehouden. En waar de schrijver Stephen King ook vandaan komt overigens, maar dat geheel OT.

EASTER EGG: NIET SELECTEREN, MAAR WACHTEN

In Heart of the Swarm, de allereerste missie van de campaign als je gevraagd wordt om de drone te selecteren, doe het dan gewoon niet, wacht een volle anderhalf tot twee minuten, en luister wat er gebeurt.

EASTER EGG: NOVA IN THA HOUSE

In Wings of Liberty nadat je de kant hebt gekozen van Nova, ga op de Hyperion hub naar de armory en klik op de Ghost Rifle. Wacht heel even (lees ondertussen bijvoorbeeld de tekst, want dat kan) en je ziet Nova heel even verschijnen en weer cloaken.



TOP 5 UNITS

Even buiten beschouwing latend hoe handig of effectief ze zijn, kies ik puur gebaseerd op esthetische, oogbol-aaiende waarde (lees: de looks) en rekening houdend met hoe goed ze verzonnen zijn, de tofste units van de StarCraft II trilogie.

5 SWARM HOST (ZERG)

Omdat er een constante stroom larven door z'n bloedbaan gepompt wordt, kan deze unit eitjes uit z'n rug lanceren waaruit Locusts geboren worden. Die kunnen op hun beurt zowel voor land- als lucht doeleinden ingezet worden, wat de Swarm Host het rolmodel van de Zerg maakt: ranzig insectachtig en behoorlijk freaky.

4 NYDUS WORM (ZERG)

Deze evolutie van de Nydus Canal is in feite een worm die dient als een soort ondergrondse snelweg: die shit verzin je niet zonder in het bezit te zijn van een ongezond ziek brein. Grappig detail is dat de Zerg dankzij een soort peristaltische beweging zich snel door dit kanaal kunnen voortbewegen, dus eigenlijk is het een soort darm met een hoofd als anus. Yum.

3 CARRIER (PROTOSS)

Er is niets leukers in StarCraft II dan een volledige lading Interceptors vanuit je Carrier op de vijand los te laten. Het is dan alsof je een zwerm bijen, nay wéspen, op ze af stuurt, zo zoemen deze computergestuurde scheepjes over het speelveld. Eigenlijk is de Protoss Carrier een toffer vormgegeven Terran Battlecruiser, minus de Yamoto Cannon natuurlijk.

2 THOR (TERRAN)

De Thor is geen mech, maar een MECH. Dit 'terror weapon' is oorlog op twee poten, kan zowel lucht- als grond-units vernietigen met z'n raketwerpers plus kanonnen en natuurlijk op de grond stampen met vernietigend resultaat. Want wat is een mech als ie niet kan stampen? Geen mech, in ieder geval. Grappig detail van de Thor is dat z'n piloot cooler dan übercool is, met z'n Arnie-stijl accent.

1 COLOSSUS (PROTOSS)

Al sinds ik een klein kereltje ben, weten de tripods van War of the Worlds mij de stuipen op het lijf te jagen. De Colossus is alle alienness van de Marsbewoners uit dit welbekende boek/films/album/hoorspel in een Protoss unit gestopt, compleet met nasty vuurstraal aanval en een angstaanjagende 'presence' op het strijdveld. Een groep Colossi tegenkomen, is alsof je oog in oog staat met de Ruiters van de Apocalyps.

TOP 3 CHARACTERS

3 ZERATUL

Alleen die doek aan z'n kin die tot z'n lul reikt al!

2 NOVA

Deze sneaky chick had haar eigen game moeten hebben...

1 KERRIGAN

Tentakeldreadlocks FTW!

SUPERNOVA

(WINGS OF LIBERTY - MISSIE 19)

StarCraft II, en met name Heart of the Swarm, gooit vaak een tijdslimiet in missies en hoewel dit zorgt voor de nodige afwisseling, ben ik normaal gesproken niet zo gek op deze extra stressfactor. Maar in Supernova weten ze het wel heel erg origineel in te pakken met een vuurzee die de map overspoelt, omdat de planeet waar je je bevindt (Typhon XI) zich vlakbij een instabiele zon bevindt! Hoewel hiermee veel van je gebouwen behoorlijk tijdelijk zijn (maar goed dat de meeste kunnen vliegen) en het de missie redelijk wat peper in de reet duwt, is het geen onmogelijke tijdsdruk en wordt deze Terrans vs. de Protoss missie er alleen maar boeiender en vooral spannender van.

LAST STAND

(LEGACY OF THE VOID - MISSIE 6)

De ultieme StarCraft stress: verdedig je basis tegen een shitload aan Zerg die niet van één kant komen, neuheu dat zou veel te makkelijk zijn. Je moet je vege lijf vanuit alle windrichtingen verdedigen! Dus plemp als een malle een shitload aan Photon Cannons neer die je extra goed laat verdedigen door er de nieuwe Shield Generators achter te plaatsen, die er op hun beurt voor zorgen dat, inderdaad, de schilden van de kanonnen extra snel worden opgeladen.
Ook is het belangrijk om goed gebruik te maken van de Spear of Adun, het Protoss schip dat in de ruimte hangt maar wel assistentie kan verlenen. Bijvoorbeeld door Pylons te droppen die arriveren met een viertal units of, en dat is zo goed als cruciaal, een Orbital Strike op te roepen waarmee je vervelende Zergies die net buiten je bereik liggen kunt platbombarderen, zoals die fuckers van een kreeften (Brood Lords, Wouter - Ed).
Pas als je alles perfect timet, als je elke ramp van je basis goed dichttimmert, kan je 1.8 miljard Zerg killen om alle Achievements voor het level te halen. ✖

EASTER EGG
BEKEND DANSJE

Was je in Wings of Liberty al opgevallen dat in de Cantina van de Hyperion, het rode hologram-meisje hetzelfde dansje doet als de vrouwelijke Night Elf in World of Warcraft?

EASTER EGG
NOG EEN DANSJE

Blizzard is gek op dansen, want net zoals in WoW kan je ook in Wings of Liberty je poppetjes laten dansen als je ENTER intoetst, en daarna /dance. Je moet dan wel een High Templar, Hydralisk, Marauder, Marine, Thor, Ultralisk, Zealot of Zergling geselecteerd hebben.

EASTER EGG
DRONKEN DUDES

In de openingscinematic van Legacy of the Void, als je het YouTube-filmpje daarvan heel nauwkeurig, op de juiste frame stopzet (het zit in de 0:16 seconden), dan zie je twee gasten die er vrij lijp en/of dronken uitzien. Zijn het developers? Zijn het gasten van de community? Wie het weet mag het zeggen!

INFORMATIQUE

méér verstand van computers





Informatique inGamer

Level:20

- Intel® Core™ i5-6400 2.7 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960 2GB
- 1TB harddisk + 250GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 10
- **www.informatique.nl/201434**

~~1199,-~~

1099,-

*Prijs excl. monitor





Informatique inGamer

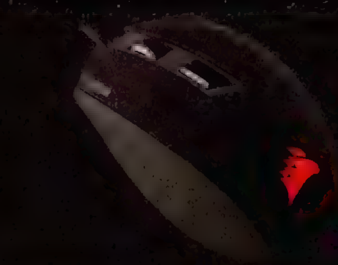
Level:30

- Intel® Core™ i5-4690K 3.5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970 4GB
- 2TB harddisk + 250GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 10
- **www.informatique.nl/201438**

~~1599,-~~

1499,-

*Prijs excl. monitor



47,-

Corsair Gaming Katar Mouse

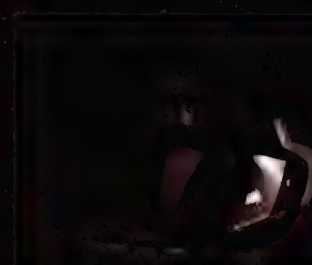
Deze compacte en lichtgewicht gaming muis is ontworpen door pro gamers. 8000 dpi optische sensor. **www.informatique.nl/554994**



114,95

Corsair Gaming STRAFE Keyboard

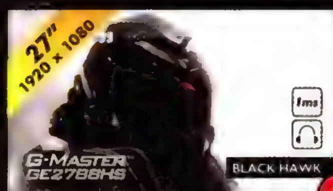
Mechanisch gaming toetsenbord met Cherry MX Gaming toetsen, rode achtergrondverlichting en Anti-Ghosting. **www.informatique.nl/552584**



99,90

Corsair Gaming VOID Headset

- 7.1 Surround Sound - 50mm Drivers
- 20-20000 Hz - Geschikt voor PC - Noise Cancelling
- **www.informatique.nl/552952**



249,-

iiyama GE2788HS-B1 27" monitor

- 27" (69cm) 1920x1080px Full HD LED scherm
- Reactietijd: 1 ms - Ingebouwde speakers
- D-Sub, DVI, HDMI - **www.informatique.nl/554857**



259,-

iiyama GB2488HSU 24" monitor

- 24" (61cm) 1920x1080px Full HD LED scherm
- Reactietijd: 1 ms - Roteerbaar / in hoogte verstelbaar
- DVI, HDMI, DP - **www.informatique.nl/539172**



999,-

ASUS GL552VW-CN108T

- Intel Core i7-6700HQ - NVIDIA GeForce GTX 960M
- 8GB DDR4 geheugen - 1TB harddisk - DVD±RW DL
- Windows 10 - **www.informatique.nl/553714**

Berkel en Rodenrijs
Archimedesstraat 1
2652 XR BERKEL EN RODENRIJS
Tel: 010 51 91 666

Steenbergen
Drukkerij 3
4651 SL STEENBERGEN
Tel: 0167 820 220



www.informatique.nl

Voor 22:00 uur besteld, morgen in huis!

TOP TIEN

DE BESTE 'CARTOONGAMES'

Ter gelegenheid van het heugelijke feit dat niemand minder dan PlatinumGames deze maand een Transformers game afleverde, zet Nino de tien beste op-cartoons-gebaseerde-games-ooit op een rij. Fissa.



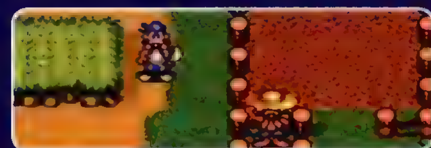
10 LOONEY TUNES: DUCK AMUCK (2013)

In een zee van matige, op cartoons gebaseerde platformers is Duck Amuck een vreemde eend in de bijt (sorry not sorry) en dat maakt hem awesome.
Het is een soort WarioWare-achtige minigame verzameling die op geinige wijze gebruik maakt van de mogelijkheden van de Nintendo DS.



9 GOOF TROOP (1993)

Niet Super Mario World, niet Super Metroid maar Goof Troop is de game waar van de cartridge de meeste tijd in mijn Super Nintendo heeft doorgebracht. Bij nader inzien is het eigenlijk helemaal geen geweldige game, meer een veredelde verzameling blokkenpuzzels, maar toch heb ik er intens van genoten.



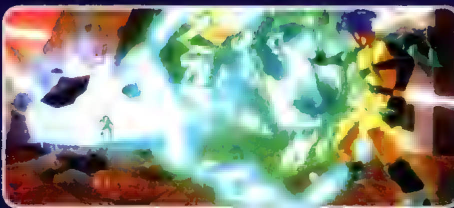
8 TRANSFORMERS: THE GAME (2007)

Volgens Wouter is dit de beste Transformers game tot nu toe, en als Wouter zoiets zegt, geloof ik 'm blind. Op het moment van schrijven wist ik nog niet of Transformers: Devastation deze poging uit 2007 van de troon gaat stoten, maar ik voel aan mijn water dat dit misschien wel eens kan gaan gebeuren.



7 DRAGON BALL XENOVERSE (2015)

Er zijn zo ontiegelijk veel Dragon Ball games dat ik door de bomen de kamehameha niet meer zie, maar ik weet wel dat ik me prima heb vermaakt met Xenoverse. Met zijn Destiny-achtige multiplayer en miljoen miljard unlockables, een must have voor iedereen die droomt van Super Saiyan gaan.



6 THE SIMPSONS: HIT & RUN (2003)

Net als Goof Troop heeft The Simpsons: Hit & Run geen hoge ogen gegooid. Maar ook met deze laagdrempelige GTA kloon heb ik me prrrrriiiiima vermaakt.



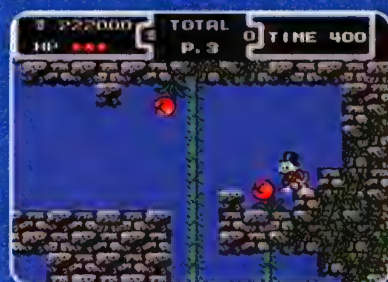
5 BEAVIS AND BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY (1995)

Aangezien deze minigame collectie van de twee bekendste cartoon nerds ter wereld ooit een 13.2 uit 10 haalde in de PU, hoort hij gewoon op 1 te staan in deze lijst, maar zo geniaal was ie nou ook weer niet. Toch vermakelijk genoeg voor deze keurige vijfde plek.



4 DUCKTALES (1989)

Ducktales, oeehoeeee! Dit is simpelweg een van de meest legendarische platformers op de NES; zo geniaal dat ie zelfs nog een alleraardigste remake kreeg in 2013. De pogo sprong zagen we onlangs nog terug in Shovel Knight dus je kan met gemak stellen dat deze game behoorlijk invloedrijk is geweest.



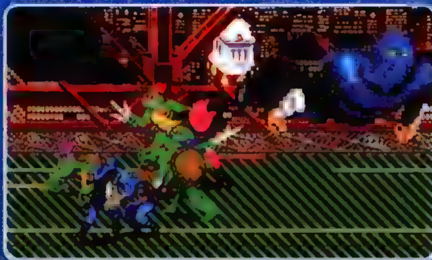
3 THE SIMPSONS ARCADE GAME (1991)

In de tijden dat Konami nog de ene na de andere beat 'em up de arcade in slingerde, was dit een toppertje. Met vier speler co-op, cartooneske graphics (duh) en de solide beat 'em up engine van de Japanse uitgever was dit destijds een van de populairste kasten in de arcadehallen.



2 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME (1991)

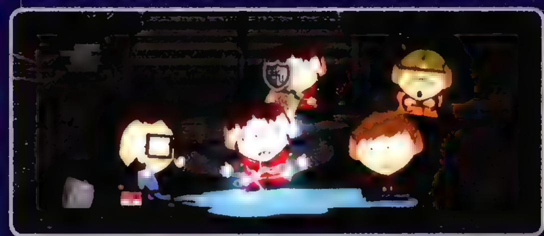
Nog nét iets vetter dan The Simpsons game was Turtles in Time. Door de perfecte combinatie van mijn lievelingscartoon, diverse omgevingen in verschillende tijdsperioden en afwisselende gameplay, wist deze game op jonge leeftijd mijn hartje te veroveren.



1 SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH (2014)



Over de nummer één hoefde ik geen seconde na te denken, die eer gaat namelijk naar South Park: The Stick of Truth. Ondanks een lange historie aan matige South Park games, was dit een van de beste games van vorig jaar. Graphics die bijna niet van de serie te onderscheiden zijn, innovatieve gameplay, hilarische grappen... Het vervolg Fractured But Whole kan niet snel genoeg verschijnen!





De Assassin's Creed serie staat momenteel een tikkie onder druk, en dat gaat Jan aan het hart. Vandaar dat deze AC-fanboy graag zijn favoriete deel, Brotherhood, als Game-Monument in het zonnetje zet.



JAN Z'N GAME-MONUMENT

ASSASSIN'S CREED

Wanneer je met vrienden, collega's of gamers online discussieert over wat de beste Assassin's Creed game uit de serie is, worden drie delen verreweg het vaakst genoemd: AC II, AC: Brotherhood en AC: Black Flag.
Assassin's Creed II verbeterde veel wat mis was aan de allereerste game én introduceerde de inmiddels iconische Ezio Auditore da Firenze.
Dat AC: Black Flag zo populair is, geeft met terugwerkende kracht aan dat veel gamers destijds wat





Assassin's Creed moe waren. De game was namelijk zo afwijkend qua setting en gameplay (naval battles!) dat veel spelers dat juist als verfrissend ervoeren. Toch blijft voor mij Assassin's Creed: Brotherhood nog altijd de beste uit de serie; in deze game komt namelijk alles samen.

HD remake please

Als directe vervolg op AC II maakte AC: Brotherhood een reuzensprong voorwaarts, zowel op het gebied van gameplay en besturing als door de



aanvullingen op de bekende pijlers van de serie. Daarnaast werd er voor het eerst multiplayer geïntroduceerd, een gewaagde move van Ubisoft.
Het allerfijnste van Brotherhood vond ik toch wel de setting: Rome leverde het ultieme decor voor een Assassin's Creed game.
Zo schreef ik destijds in PU: *'Neem tijdens het spelen ook even de tijd om rond te kijken en te genieten van het fenomenaal tot leven gewekte Rome. Zo beklom ik tussen de actie door af en toe een hoge toren of een kerk, gewoon om even te genieten van de stad en al die prachtige gebouwen. Het gevoel voor detail en schaal is zonder meer indrukwekkend en het zou dan ook zonde zijn om als een dwaas door de game te rushen en niet te genieten van de oogstrelende sandbox die Ubisoft heeft gecreëerd. De eerste keer dat je het Colosseum beklimt en uiteindelijk helemaal bovenop komt, zal nog lang in je geheugen gegrift blijven staan.'*

"De gameplay legde de blauwdruk voor veel latere AC-games en zelfs Ubisoft games in het algemeen."

Toegegeven, de graphics van met name de character models zijn inmiddels ingehaald door de tijd, maar als je op YouTube wat filmpjes van AC: Brotherhood bekijkt, zal je zien dat de stad echt fenomenaal is nagemaakt.











D: BROTHERHOOD



Wat mij betreft komt Ubisoft dan ook met een HD remake van de hele Ezio trilogie, alleen al om nog één keer in knisperend HD door het Rome uit de Renaissance te kunnen lopen. Zucht.

Oude glorie

Over de Renaissance gesproken; het thema van de wedergeboorte en herwaardering van de klassieke Oudheid (want dat ís wat Renaissance betekent, baklappen) vinden we terug in alle lagen van de gameplay van Brotherhood.

Rome (dat als stad meer dan drie keer zo groot is als de grootste stad uit Assassin's Creed II) staat er slecht voor als de game begint. De stad zucht onder het juk van de Borgia familie en de Papal legers. Monumenten, winkels en gebouwen zijn ernstig verpauperd omdat alle inkomsten naar de corrupte Paus gaan.

Het simgedeelte (geïntroduceerd in AC II) waarin je je familievilla en de winkels in het dorpje eromheen kon upgraden en zo je familie en het volk welvaart bracht, werd in dit deel toepasbaar voor heel Rome.

Het is aan de speler/Ezio om Rome in z'n oude glorie te herstellen en de geest van de Renaissance uit te dragen. Gaandeweg zie je Rome dan ook veranderen in een florerende, prachtige stad waar de invloed van de Borgia's steeds verder teruggedrongen wordt.

Histrorisch accuraat

De historische accuraatheid van de AC-serie kwam in dit deel eveneens magistraal tot leven. En dan heb ik het niet alleen over de majestueuze



"De historische accuraatheid van de AC-serie kwam in dit deel magistraal tot leven."

gebouwen waar je in/op mag klimmen en klauteren, de historische personages (Leonardo da Vinci, Machiavelli e.a.), kleding en wapens, maar ook over de daadwerkelijke gebeurtenissen.

Zo is daar de rol van Caterina Sforza (1463 - 1509, gravin van Forlì en Imola en dochter van Galeazzo Maria Sforza, de hertog van Milaan). Deze Caterina verloofde zich op tienjarige (!) leeftijd met de neef van paus Sixtus IV, Girolamo Riario, en trouwde met hem toen ze veertien was. Als volwassene keerde ze zich tegen de Borgias en werd ze ontvoerd en gevangen gezet in het Castel Sant'Angelo in Rome. Dit laatste historische feit beleven we ook in de game (Ezio bevrijdt haar uiteindelijk); een fraai staaltje realisme in dienst van de gameplay.

Een andere missie die me nog helder voor de geest staat, is een Passiespel waarin de kruisiging van Jezus Christus wordt nagespeeld. De acteur die Jezus speelt, Pietro Rossi, staat op de dodenlijst van de Tempeliers en Ezio moet dit, tijdens het toneelstuk, zien te voorkomen. Even briljant als gewaagd.

Blauwdruk

De gameplay zelf legde de blauwdruk voor veel latere AC-games en zelfs Ubisoft games in het algemeen. Neem bijvoorbeeld de introductie van de Borgia Torens in de stad. Die torens waren een symbolische representatie van Paus Alexander VI (Rodrigo Borgia) en met iedere toren die je in elkaar liet storten, werd zijn macht verder ingeperkt. Tegelijkertijd had dit tot gevolg dat de specifieke regio welvarender werd, waarna Ezio in die regio kon investeren en de bewoners in die zone meer tevreden werden. Bovendien stelde iedere bevrijde Borgia Toren Ezio in staat een aanvullende Assassin in zijn Brotherhood te trainen. Een dergelijk spelelement zagen we later terug in Far Cry 3/4 en Watch Dogs.

Het samenstellen van je Brotherhood, een groep gelijkgestemden die je in kan roepen om voor je te vechten, zien we dan weer terug in AC: Syndicate.

Trilogie

Over het verhaal lopen de meningen uiteen - het hologram van Juno vraagt na Minerva opnieuw veel van het inlevingsvermogen van de speler - maar het gaf je wel het gevoel van een episch allesomvattend plot.



Het feit dat Ezio het bovendien drie games heeft 'volgehouden' en dat we daarna steeds weer hebben moeten wisselen van leading character, geeft aan dat hij een ijzersterk personage was.

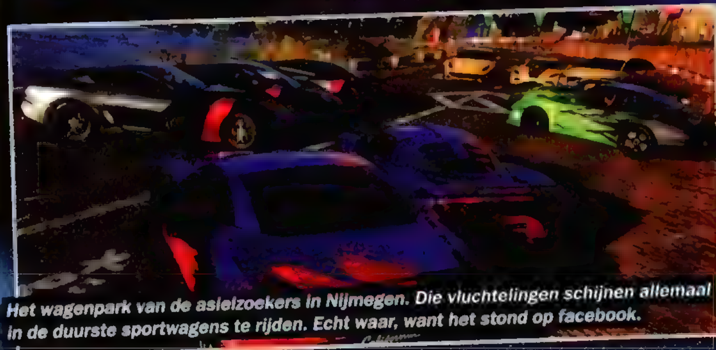
De gehele Ezio-trilogie (AC II, AC: Brotherhood en AC: Revelations) heeft daarom een bijzonder plekje in mijn hart, maar aan het 'Romeinse' deel kan wat mij betreft geen Assassin's game tippen. ✖



SPEEL DIT! DRIVECLUB



DE RELEASE VAN DRIVECLUB GING DE BOEKEN IN ALS MISSCHIEN WEL DE SLECHTSTE LAUNCH VAN EEN RACEGAME OOIT. DRIVECLUB KAMPTE MET VERSCHILLENDE PROBLEMEN EN DAT LEIDDE TOT GROTE TELEURSTELLING BIJ DE RACEFANS, MAAR DAT IS NU, EEN JAAR LATER, TOTAAL ANDERS!



Het wagenpark van de asielzoekers in Nijmegen. Die vluchtelingen schijnen allemaal in de duurste sportwagens te rijden. Echt waar, want het stond op facebook.



Een mooi achterlicht zie je het best als je achter ligt...

Het hele launch traject van DriveClub was nogal een hobbelige weg. De game werd meerdere malen uitgesteld, maar er werd door ontwikkelaar Evolution Studios beloofd dat we uiteindelijk de meest epische en sociale racegame ooit op een console zouden krijgen...

LUCHTBEL

Toen DriveClub eindelijk uitkwam, bleek de basis van het racen heel goed uitgewerkt, maar de magere hoeveelheid content en het ontbreken van sociale features zorgden ervoor dat de game al snel weer wegzakte in de anonimiteit. De beloften van Evolution bleken allemaal PR-luchtbellen, en dan heb ik het nog niet eens gehad over de server fock-up.

"Als racefan ben je serieus een randdebiel als je DriveClub voor die shitty twee tientjes nu niet probeert."

Een officiële reden is nooit gegeven, maar de geruchten gaan dat de code van de game die communiceerde met de servers van DriveClub, een enorme bende was en totaal herschreven moest worden door de devs. Dat is ook zo ongeveer het enige denkbare 'excuus' voor het feit dat de game maandenlang online niet speelbaar was.

EEN TWEEDE KANS

Dat je na al dat gezeik nooit meer hebt omgekeken naar DriveClub is dus zeer begrijpelijk, maar de game verdient absoluut een tweede kans. We hebben er effe op moeten wachten en we zijn inmiddels meer dan twintig patches verder, maar DriveClub is alsnog een verdomd vette racegame geworden.
Evolution Studios heeft 't namelijk niet opgegeven. In tegenstelling tot andere devs die er hier en daar een patch tegenaan gooien om de game speelbaar te houden, gaat Evolution tot het gaatje. Sinds launch heeft de game maar liefst achttien DLC packs gehad, en ik heb het dan niet over een lullige skin voor je auto, maar over fullsize content met extra wagens, events, trophies, locaties, tracks en circuits. De game koop je nu inclusief season pass voor twintig euro en dat maakt DriveClub een koopje.
Ik speel de game zelf nog regelmatig en kan de release van nieuwe content nauwelijks bijhouden. Evolution heeft ook aangekondigd nog lang niet klaar te zijn met het uitbouwen van DriveClub en dat we sowieso nog een jaar in dit tempo nieuwe shit mogen verwachten.

HARDCORE ARCADE

Deze niet te stoppen stroom content blijft interessant door de verschillende thema's. Zo heb je bijvoorbeeld DLC packs waarbij hatchbacks in de spotlight staan, maar er is ook een Lamborghini pack. Zo blijf je in een enorme zooi verschillende scheurijzers rijden en hernieuwd kennismaken met de geweldige besturing van DriveClub, die nu, 22 patches later, beter is dan ooit.
DriveClub is namelijk de perfecte combo van simulatie en arcade racers. Je kunt de auto's best wel met geweld de bocht in smijten, maar door de realistische physics is het veel lastiger dan bijvoorbeeld in een game als Need For Speed. Zo voorzichtig als in Project Cars hoef je ook weer niet om te gaan met je gaspedaal en dat maakt DriveClub zo'n heerlijke mix van beide werelden. Ik kan het misschien het best omschrijven als een hardcore arcade racegame.

VEEL HOGER CIJFER

DriveClub was een behoorlijk wrak toen de game uitkwam en de problemen waren zelfs zo groot dat het een total loss leek. Evolution heeft het trucje van Xzibit in Pimp My Ride echter heel goed afgekeken en er uiteindelijk toch nog een game van gemaakt die je trots aan je vrienden laat zien.
Als racefan ben je serieus een randdebiel als je DriveClub voor die shitty twee tientjes niet probeert, of niet opnieuw opstart als je de game net als ik op goed vertrouwen bij launch al had gekocht.
Als DriveClub nu pas was uitgekomen, had het een veel hoger cijfer gekregen dan de originele 78! ✖



Deze bekende internetjournalist/ondernemer is ook gek op dit racespelletje.
Alexander Drivekloppig

AVANCA®

De beste **bescherming** voor je **iPhone** of **iPad** én voor je **ogen**

TOUGHGLASS™ PRO
BLUE RAY FILTER

Het blauwe licht van mobiele apparaten kan schadelijk zijn voor je gezondheid. Studies van o.a. Harvard tonen aan dat het je slaapritme kan verstoren en ook gedurende de dag kan het tot klachten leiden: Droge ogen, hoofdpijn of een wazig zicht. Met Avanca® ToughGlass™, een unieke beschermer van gelaagd Japans glas, bescherm je je ogen en voorkom je tegelijkertijd dure reparatiekosten van een gebroken smartphone of tabletscherm.

*Voorkom **dure schade** aan je scherm voor slechts **€20***



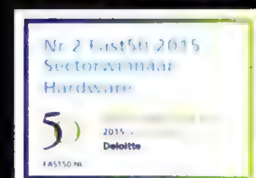
- Hoge kwaliteit gelaagd Japans glas
- Slechts 0,33 mm dik
- Hardheid 9H
- Krasvrij, zelfs bij testen met sleutels, muntstukken en messen
- Geen luchtbelletjes bij aanbrengen
- Met speciale filter die schadelijk blauw licht blokkeert
- Vermindert klachten als hoofdpijn, vermoeide ogen en wazig zicht
- Verkrijgbaar voor iPhone of iPad



Sleutels, de rand van het toilet, een hamer. Wat kan Avanca® ToughGlass™ aan?

Bekijk de crashtest op www.avancaproducts.com/crash

AVANCA®



FIRAXICON 2015

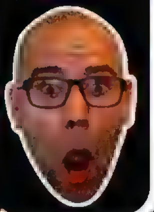
INFO, STIMULATIE VAN HET BREIN, FANSERVICE EN ENTERTAINMENT

Wouter zou het liefst z'n hele leven op 'cons' rondwandelen zoals Comic Cons, BlizzCons, Star Wars Conventions; de geeky geek vindt het allemaal mooie dingen. En hij heeft er weer een nieuwe bij, want in Baltimore mocht Wouter de energie van Firaxis fans opzuigen tijdens de enige echte Firaxicon...

'Nog één beurtje dan', is iets dat een speler van Civilization of XCOM menigmaal heeft gedacht. Of zelfs hardop gezegd, in de meest dappere poging om zichzelf van deze leugen te overtuigen. Want 99% van de keren is het niet je laatste beurtje, aangezien het vlees zwak is en de verleiding groot in een Firaxis game.
De ontwikkelaar heeft zoveel trouwe spelers en fans die zichzelf dat laatste beurtje keer op keer niet kunnen misgunnen, dat ze besloten om in 2014 hun eigen 'con' te houden. En in de beste betekenis van het woord is een 'con' een samenkomst van gelijkgezinden die bovenmatig gecharmeerd zijn van een fenomeen (of meerdere) waar ze gezamenlijk maximaal van willen genieten.
Wat er vervolgens kan ontstaan, is vergelijkbaar met The Borg: een collectief, een Hive Mind dat samen maar aan één ding denkt en dat ene ding heeft niets te maken met je moeder... tenzij we het over de KamaSutrA beurs hebben natuurlijk, maar dat is niet echt een convention. Nee, op de Firaxicon dacht iedereen, inclusief ondergetekende, maar aan één ding: 'One More Turn'.

SCFIRAXIS

De Firaxicon stond in het teken van twee aankomende titels: *Beyond Earth - Rising Tide*, de expansion van de scifi Civilization, en natuurlijk *XCOM 2*.
Rising Tide was volop speelbaar op de con, terwijl er een boeiend panel over XCOM 2 werd gehouden waarin, onder andere, een paar trailers en twee nieuwe aliens werden getoond. Beide games zijn natuurlijk harstikke sciencefiction en dat is best bijzonder, want Firaxis is bekend geworden door een serie die zich - zou je kunnen zeggen - op het tegenovergestelde focust: name-



CIV SNELCURSUS

In een van de hoofdpanels tijdens Firaxicon gingen Beyond Earth lead designers Will en Dave, samen met onder anderen XCOM-baas Jake Solomon, een nieuw idee voor een theoretische Civilization game uitstippelen. Om precies te zijn Dawn of Civ, een versie van de bekende strategieserie die zich in de prehistorie afspeelt.
De twee chiefs van niet alleen het oorspronkelijke Beyond Earth, maar ook de aankomende expansion Rising Tide, filosofeerden samen met het publiek over hoe Dawn of Civ eruit zou kunnen gaan zien. Wat er te exploreren zou zijn (misschien geen mini-map?), wat de gevaren zouden zijn (mammoeten! draken?), wat er te ontwikkelen en uit te vinden zou zijn (vuur! het wiel?), wat het ultieme doel zou zijn (het maken van een stad?) en hoe de combat in elkaar zou zitten (een mix tussen combat, jagen en resources verzamelen? Neanderthalers tegen homo-sapiens?).
Voor mij werd het vooral interessant toen het idee werd geopperd om elementen van XCOM door deze game te mixen, vooral omdat een prehistorische Civ wat kleinschaliger moet zijn. Omdat Dawn of Civ (DoC; je moet altijd een coole afkorting hebben voor je game) om stammen zou draaien die uit tientallen personen zou bestaan niet uit duizenden (een veel intiemer concept) zouden je stamgenoten wat meer persoonlijkheid moeten hebben. Dus zouden ze op eenzelfde manier opgebouwd zijn als je soldaten in XCOM, met het verschil dat ze deel uit zouden maken van families en je hun nageslacht later in de game kan gebruiken.
Maar ook daarna bleven de goede ideeën komen, want ook bij het bepalen van de technologie, cultuur en daarmee de onderzoeksdoelen begon Dawn of Civ steeds meer vorm te krijgen. Bijgeloof, het uitvinden van taal en zelfs het concept van tijd (de seconde, de minuut en het jaar zijn ook ooit door iemand bedacht natuurlijk) zouden allemaal deel van de progression tree kunnen zijn, waarmee het concept steeds interessanter begon te worden. Op den duur had Dawn of Civ naast de standaard Civ-gameplay ook elementen van games zoals Massive Chalice en Minecraft, waardoor het aan alle kanten zonde leek om het concept niet verder serieus uit te werken.
Het was dan ook écht dik geweest als het panel was geëindigd met een daadwerkelijke aankondiging van Dawn of Civ, maar in plaats daarvan kregen we een andere traktatie. Sid Meier zelf verscheen namelijk aan het einde op het toneel om zijn oordeel over het idee te vellen, en kwam nog even met afsluitende pareltjes zoals 'Civ creëert de illusie van complexiteit door verschillende, simpele systemen samen te voegen'. Buiten dat vond de grote Civ-baas het een 'cool idea', maar het had nog genoeg knutselwerk nodig om een echte Civ te worden.
Het geheel was een van de meest geeky panels die ik ooit heb mogen bijwonen, met uitzondering van eentje op de Star Wars Celebration in Duitsland waarin alle aliens in de Jabba's Palace scène van Return of the Jedi werden besproken.
Ik hou daarvan. Geeks zijn namelijk slimme gasten met veel fantasie en degenen die de coolste games, films en andere entertainment maken. Bovendien zorgde Jake Solomon voor de nodige 'cool', want die gast is gewoon een baas, mede dankzij zijn Ultra-Amerikaanse, oneliner-achtige humor.
Al met al was de Civ snelcursus iets dat een conventie zoals de Firaxicon het bezoeken waard maakt: een ideale combinatie van informatie, stimulatie van het brein, fanservice en entertainment.



Jake Solomon (links) en art-director van XCOM 2: Greg Foertsch.

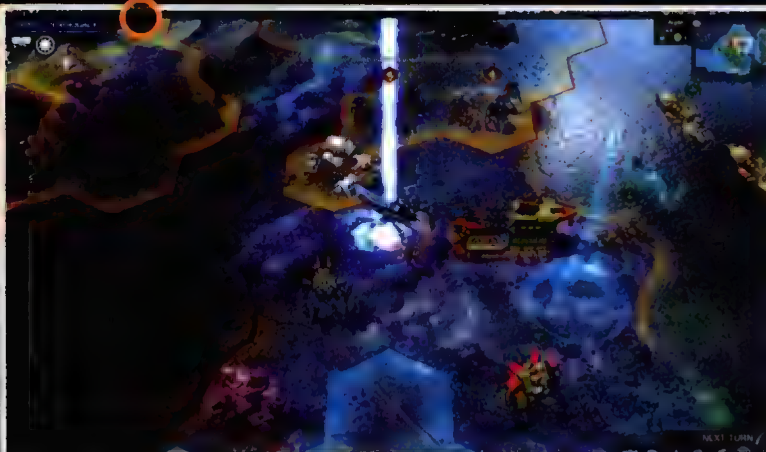
lijk de geschiedenis in de Civilization serie. Maar behalve historisch onderlegde werknemers, heeft Firaxis ook meer dan genoeg scifi-geeks in hun gelederen. Zoals David McDonough, een van de twee co-lead designers van Beyond Earth: "Wij komen van de moderne generatie van scifi, niet alleen Star Trek, maar dingen zoals Battlestar Galactica, Alien en Predator, Firefly enzo. Voor mij is scifi leuk omdat het gaat om de kern van menselijkheid.
De vraag die Beyond Earth bijvoorbeeld stelt is: je gaat naar een andere planeet, hoe verander je die wereld en hoe verandert het jou? Daar moest de game over gaan en ik vind ook dat we dat bereikt hebben. Daarnaast vind ik scifi leuk want het is een vorm van fantasie, je kunt radicale, nieuwe ideeën onderzoeken en dingen die onmogelijk zijn, zoals biotechnologie,



cybernetica en kunstmatige intelligentie met een zelfbewustzijn. Dingen die leuk zijn op een nerd-comicbook manier. Ik zou graag een leger robots willen hebben of ik wil een nieuw hoofd voor mezelf laten groeien, of ik wil mijn hond genetisch modificeren. Gekke dingen dus, maar ook echt diepe dingen. Milieu kwesties, sociale kwesties, filosofische kwesties... daartoe nodigt scifi allemaal uit."

HIGH FIVERAXIS

Al sinds 1999 en Alpha Centauri heeft Firaxis met sciencefiction geflirt, maar nu lijkt het bedrijf bijna een volledige koerswijziging te hebben gemaakt. Ik word daar heel blij van en het is ook de belangrijkste reden dat ik op de Firaxicon mag zijn, maar heeft het bedrijf daarmee haar fans van de ouwe stempel niet ge-alieniseerd...? Ehm, ik bedoel natuurlijk van zich vervreemd. Het lijkt er niet op, want Firaxicon is een succes en vooral tijdens het ***XCOM 2 panel*** werd er enthousiast gejuicht en gegild bij bijna elk onthullinkje. »





DE FIRAXICON EXCLUSIEVE ALIENS

Het mag duidelijk zijn dat het leven van het alien-bestrijdende agentschap er niet makkelijker op gaat worden, met toevoegingen aan de vijandelijke kant in de vorm van bastaarden zoals de Faceless (burgers die plots in vijanden kunnen veranderen) en Stun Lancers (ADVENT agenten die met hun speren op je troepen afrennen en ze bewusteloos maken).

Maar op de Firaxicon werden weer twee ongelooflijk taaie rakkers aan het rooster toegevoegd, waar ik nu alvast even van in mijn laarzen ga trillen. Dafuq.

ADVENT Shieldbearer

Op deze gepantserde bastaard zal je meteen moeten gaan knallen zodra je hem in de smiezen krijgt en niet alleen omdat hij moeilijk neer te halen is. Nee, vooral omdat hij na verloop van tijd met z'n vuist op de grond ramt, een spectaculair, grondbrekend effect tot gevolg, waarna z'n buddies in de buurt gebufft worden met een shield. FUCK! Dat zal je er dus eerst vanaf moeten knallen voordat je überhaupt in sappig alienvlees belandt.

The Archon

Dit is een beetje de vervanger van de Floater; het is net zo'n half ruimtewezen die op dezelfde manier rondvliegt, maar een stuk Egyptischer en veel, veel gevaarlijker. Dat komt vooral door z'n Blazing Pinions ability, een move waarbij hij boven het strijdveld vliegt en een hele zooi bommen in een flinke straal om hem heen loslaat. Holy shit!

Ik vroeg naar aanleiding van deze onthulling aan de Firaxis boys of je soldaten aan het begin van de game ook wat meer upgrades en armor hebben, maar dat is niet het geval. De XCOM 2 battle gaat dus knakenhard worden, mensen en heren, en dat is precies wat ik wil...





Firaxis en XCOM is dan ook een ideale combo, want de jarenlange ervaring van de ontwikkelaar met het maken van turn-based strategy spellen is wat er nodig was om de franchise weer nieuw, versch bloed in te pompen. Bovendien werd het originele ***X-COM (1994)*** gemaakt door MicroProse, het bedrijf waar Firaxis uit voortvloeide. Maar er waren volgens Greg Foertsch, de art-director van XCOM 2, nog wel meer redenen waarom XCOM en Firaxis zo'n 'match made in heaven' is: "We hebben een gezond respect voor de originele game uit 1994, maar we waren ons ook heel bewust van wat we precies wilden veranderen en wat logisch was om te veranderen. Niet alleen veranderingen om maar iets te veranderen, maar veranderingen die verbeteringen meebrengen en die de technologie voorwaarts stuwen. Maar ook de manier waarop we games maken en erover converseren, de mentaliteit van het team, het werken als een team. De manier waarop we werken is heel losjes en dat helpt zeker."

Deze losse manier van werken zorgt voor een conventie met een bijzonder ongedwongen sfeer. Elke keer als er een panel voorbij is in







SHOPPUN

Amerika blijft Amerika en een van de redenen dat ik zo van het land hou, is omdat ze 'consumerism' (shit kopen, 'exit through the giftshop', malls en al dat meer) altijd hoog in het vaandel hebben staan. En ik ook. Geld moet rollen, bezittingen moeten toenemen, all hail het materialisme. Daarom was ik ook blij met de aanwezigheid van een store, maar helaas waren er alleen phone cases te koop voor de iPhone 5 (ik heb een 6), shotglaasjes (daar drink ik te weinig voor), mokken (wie heeft er nog meer nodig dan epic YO!POST!-mokken?), T-shirts (ik heb stapels, zoveel dat ik binnenkort weer een zooi moet weggeven via social) en bordspellen (ik heb die van XCOM al), dus voor mij was er niets te halen. Maar niettemin was het een prima poging tot kapitalisme, waarvoor hulde.



FIRAXICONCLUSIE



Het panel dat de Firaxicon afsloot was een nostalgische: Sid Meier samen met zijn 'partner in crime' sinds de goede, oude tijden, Bruce Shelley. Gebroederlijk vertelden ze verhalen uit vervlogen tijden, bijvoorbeeld over hun carrière bij Microprose toen ze de basisregels voor hun games verzonnen, die overigens ook nog steeds gelden voor een heleboel andere ontwikkelaars. Dingen zoals 'gamers' choice', iets dat al terugkwam in het in 1990 uitgekomen Raiload Tycoon waarin je kon kiezen tussen snel te bouwen onbetrouwbare houten bruggen en langzamer in elkaar te zetten stevige stenen bruggen. Het idee van een tech tree hebben we trouwens ook te danken aan Meier en Shelley.
De twee ouwe rotten waren overigens niet zonder zelfkritiek tijdens hun wandeling door memory lane. Zo waren ze niet zo te spreken over het in hetzelfde jaar als Raiload Tycoon uitgekomen Covert Action (het verhaal bleef niet plakken) en hadden ze zelfs minpunten op te noemen over de allereerste Civilization (Sid: "Om een of andere reden had ik 'zones of control' erin gestopt." Bruce: "Op een gegeven moment konden we geen technologie meer verzinnen. Oh, je hebt toekomstige technologie nummer zoveel ontdekt. Dat was gênant.").
Tegelijkertijd was er genoeg borstklopperij, maar dan op een ironische manier: "Strategy was destijds voor de echte nerds. Niet voor coole nerds, zoals wij". "Laten we de hele historie van de mensheid in onze game stoppen. We waren hele bescheiden jongens toen."
Sowieso waren de heren grappig en gevat, in het bijzonder over hoe anders de tijden begin jaren negentig waren: "Je wist dat je klaar was met ontwikkelen als het geheugen vol was. Had je geen geheugen meer over, dan was het tijd om je game te verschepen." "De eerste Civ draaide om vierkanten. We wisten dat als we er hexagoon vormen in zouden stoppen, mensen gek zouden worden. Inmiddels hebben we de hexagoon omarmd." De zaal lachte het hardst toen Bruce het woord 'uitmelken' in de mond nam tegenover Sid. De enige kleine bummer was dat Sid de vraag 'waarom zit er tegenwoordig eigenlijk geen humor meer in de Civ games?' ontweek, of hij begreep het verkeerd, maar voor de rest was het een heerlijke afsluiter van een fantastisch dagje. Sid is terecht een van de in de game-industrie, met zijn bescheiden, rustige vorm van charisma. Wat mij betreft ben ik er volgend jaar weer bij en misschien heb ik tegen die tijd daadwerkelijk een Civilization gespeeld...

de grote zaal, staan er *een rij Firaxis medewerkers buiten te wachten om bezoekers high fives te geven.* En de ontwikkelaars en de gamers lijken elkaar echt te kennen, raken regelmatig met elkaar in gesprek alsof ze oude vrienden weer ontmoeten. Ik voelde me bijna een buitenstaander...

HYPAXICON (SORRY)

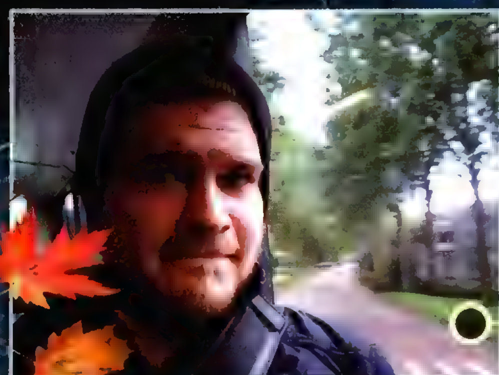
De Firaxicon is geen huge event: *op het beursje liepen zo'n 350 bezoekers rond*, inclusief de ontwikkelaars een mannetje of 500. Maar het werd wel groots aangepakt. De panels waren interessant en entertainend tegelijk, gebracht met humor, ruimte biedend voor interactie met de bezoekers en kundig gepresenteerd. Er was voldoende ruimte en gelegenheid om *Rising Tide eens flink onder handen te nemen* bijna een maand voordat de expansion uitkomt, *een ruimte waar je de verschillende boardgames van Firaxis kon uitproberen* en zelfs een mini-museumpje waar verschillende conceptschetsen van Firaxis' aankomende games uitgestald stonden, maar ook de groene 'nadenkstoel' van videogame legende Sid Meier was er te bewonderen.
Na een hele dag te hebben rondgedwaald op de Firaxicon, de energie te hebben opgezogen en de mensen gesproken, waren er drie gevolgen voor m'n psyche:
1: Ik had nog veel meer zin gekregen in XCOM 2.
2: Mijn respect voor Firaxis en diens fans was vergroot.
3: Ik had zin in nog één beurtje.





WAT SPELEN ZE IN... SPANBROEK?

Kuttingen, Fonteinsnol, Stampersgat... sommige Nederlandse plaatsnamen zijn zó belachelijk dat we ze in de PU wel op de hak MOETEN nemen. Maar hoe zien die dorpjes er eigenlijk uit? Gamen ze er ook? En kent men er de PU? Razende reporter Graddus zocht het uit...





DOLLY
Game je wel eens?
"Bèèèèèh!"
Wat voor spellen en op welk systeem?
"Mèèèh... Bèhèhèèè..."
Ken je de PU?
"Mèhehehèèè!!!"



Ik tuur uit het treinraampje. Het is een druilerige dinsdag in oktober en ik heb het gevoel alsof ik naar het einde van de wereld reis. In zekere zin is dat ook zo - de komende dagen bezoek ik namelijk drie dorpen die rechtstreeks uit een random-rare-namen-generator lijken te komen: Spanbroek, Broek in Waterland en - echt waar - Ransdorp.
Het doel? Simpel. Aan de hand van interviews, observaties en de niet te leren gave om precies op het juiste moment op de juiste plaats te zijn, uitvogelen wat de gemiddelde bewoner van een Noord-Hollands gat met een belachelijk naam eigenlijk van het fenomeen videogames vindt. Ofzo...

STADSE ARROGANTIE

De tocht naar Spanbroek gaat via Amsterdam Sloterdijk en Hoorn, het laatste bastion der beschaving. Vandaar zal ik verder moeten met middeleeuwse vervoersmiddelen als de paardenkoets, trekschuit en *lijnbus*. Pfff, wat een avontuur! Ik ben voor PU in Los Angeles en Dubai geweest, maar ik moet zeggen dat deze trip me meer de kriebels bezorgt.
Stipt op tijd stop ik te Spanbroek. Vol opwinding maak ik een selfie bij het *plaatsnaambord*; zo, die pakt niemand me meer af!
Het dorp zelf blijkt te bestaan uit één lange straat met aan weerszijden vlakke graslanden zo ver het oog reikt. Het stinkt er naar koeienpoep, terwijl de serene rust slechts éénmaal per twee minuten wordt onderbroken door een voorbijrazende auto. Yep, tot dusver is Spanbroek exact wat ik ervan had verwacht.
Wat me wel lichtelijk zorgen baart, is het feit dat ik bijna niemand op straat zie. En de spaarzame mensen díe er rondlopen, zijn gemiddeld rond de vijftig, of ouder. Leuk, voor een special over gamecultuur in een jongerenblad!
Maar wacht, daar in dat weiland. Een bleke gestalte! Ik twijfel niet en spreek Dolly, zoals ik op haar kettinkje lees, direct aan... Toegegeven, het interview (zie kader) verloopt wat stroef. Desalniettemin stemt dit eerste contact met een local me positief.
Een eindje verderop ontdek ik dat Spanbroek zelfs over een heuse winkelstraat beschikt. Iedereen die ik tegenkom zegt spontaan 'hallo' en in de supermarkt mag ik voor in de rij. Een gevoel van schaamte over mijn aanvankelijk sceptische, stadse arrogantie overvalt me. Wat een vriendelijkheid hier in de polder!
Zo blijkt opnieuw wanneer ik twee jongens op straat tegen het lijf loop. Hans en Jesco (zie ka-

HANS EN JESCO
Gamen jullie wel eens?
In koor: "Natuurlijk!"
Wat voor spellen en op welk systeem?
Hans: "Vooral Black Ops."
Wat, deel drie?
"Nee man, gewoon de eerste. Op de PlayStation 3..."
Kennen jullie de PU?
Hans: "Nooit van gehoord." Jesco: "Nee, maar als dit erin komt, neem ik een abonnement. We worden beroemd, Hansie!"







der) heten ze, en ze praten me helemaal bij over wat er in Spanbroek allemaal hot & happening is op gamegebied. En okay, da's wellicht niet veel, maar fok het: mijn ***Spanbroeker frikandelbroodje*** smaakt er niet minder om. Tot morgen...

ACHTERTUIN VAN ED

Koekoek! Dag twee van mijn epische excursie door de wondere waarden en weilanden van West-Friesland, met vandaag op het programma: visites aan Broek in Waterland en Ransdorp.

En dat betekent oppassen geblazen, want de verbinding tussen beide dorpen gaat maar één keer per uur! Yep, da's andere koek dan 25 minuten vertraging in de lounge van Schiphol voor het zoveelste snikkel-in-de-champagne tripje. Anyway, Broek in Waterland dus. Een bijzonder pittoresk plaatsje, zo blijkt, met ***bruggetjes*** over het - jawel - water en een stuk statigere huizen dan in Spanbroek. Maar goed, we zitten dan ook in de achtertuin van Ed, die zelf een paar kilometer verderop in een Monnickendamse villa woont. Ja, hier zit geld. Ik realiseer me dat als er ergens een Xbox One of PlayStation 4 staat te ronken, het hier moet zijn.

Plots wordt mijn aandacht getrokken door een kringloopwinkel. Hmmm, wat zouden ze daar voor fraais hebben? Spannend! Helaas blijkt het aanbod games nogal karig, met louter PlayStation 1- en 2-titels. Toch, het is beter dan niets en met name Nino zal in zijn nopjes zijn met het exemplaar van Tony Hawk's Pro Skater 2.

Terwijl ik verder slenter, loop ik toch weer tegen hetzelfde probleem aan als in Spanbroek: de plaatselijke bevolking is ofwel peuter, of al lang en breed de pensioengerechtigde leeftijd gepasseerd. Maar ja, wat verwacht je ook van een dorp waar de ***melkboer*** nog rijdt?

Het interview dat ik met Thijs en Roy (zie kader) bij de plaatselijke snackbar heb, kan niet verhullen dat Broek in Waterland me lichtelijk teleurstelt. Zou mijn laatste bestemming, Ransdorp, het vertrouwen in de Noord-Hollandse gamecultuur kunnen herstellen?



LARS

Game je wel eens?

"Jazeker. Ik zit net midden in een potje Total War!"

Wat voor spellen en op welk systeem?

"Het liefst ingewikkelde RTS en geopolitieke simulaties - games waar je lekker veel tijd in kunt steken. Op de PC, natuurlijk."

Ken je de PU?

"Nee, sorry. De postbode komt hier ook maar twee keer per jaar."





THIJS EN ROY

Gamen jullie wel eens?

Thijs: "Soms een potje FIFA."

Roy: "Mwah, niet echt. Ik bal liever in het echt, hu-hu-hu."

Wat voor spellen en op welk systeem?

Beiden: "PlayStation, man."

Kennen jullie de PU?

Thijs: "JA! Ohnee, da's de VU..."

IENIEMINIE-BUSJE

Met de hakken over de sloot arriveer ik bij het ienieminie-busje dat me via Durgerdam, Schellingwoude en de boorden van het IJsselmeer tot vlak onder de iconische ***kerktoren*** van Ransdorp brengt. Ja, het is prachtig allemaal, maar om eerlijk te zijn heb ik 't na twee dagen en ongeveer zes uur in benauwde lijnbussen wel een beetje gehad met het ***vlakke, fletse Noord-Hollandse landschap***.



Gelukkig is Ransdorp als gezegd aardig indrukwekkend. Klein ook, maar dat is onderdeel van de charme. Het doet me met z'n houten huisjes en volle dennenpartijen een beetje denken aan een dorpje in Zelda of Oblivion. Bij gebrek aan games moet je hier ook wel je eigen avonturen beleven, besef ik me. Je HP opladen doe je in herberg 'De Zwaan'.

Vanzelfsprekend is het ook hier doodstil op straat. Bijna wil ik alweer afdruipen en de bus naar huis pakken, als er ineens een dame op me af komt lopen. *"Hoi, ik zag je staan en vroeg me af wat je zoekt. Je komt hier niet vandaan, hé?"*, zegt ze met een lachend gezicht. Ik leg haar uit dat ik onderzoek doe naar jongerengedrag in West-Friesland, en de gamecultuur in het bijzonder. *"Oh wat leuk! Dan moet je zeker even mijn zoon Lars spreken! Da's een fanatieke gamer (zie kader). Weet je wat, loop maar effe mee, dan stel ik je voor. Je lust vast ook wel een kopje koffie."'*

Met een grote smile op m'n smoel wandel ik een kwartier later ***Ransdorp*** uit. Wow, een echte gamer in een gat van krap twintig huizen; wie had dat gedacht? En wat zijn ze hier toch gastvrij! Mijn geloof in de mensheid is hersteld. Jammer alleen dat ik geen PU-lezers heb ontmoet. Of nou ja, jammer: hoeven we ons ook niet meer schuldig te voelen als Ed weer eens een flauw plaatsnaamgrapje maakt... ✖



PARIS GAMES WEEK



SONY IS LEKKER BEZIG

Sony besloot dit jaar de Gamescom over te slaan en zijn grote Europese persconferentie te houden tijdens de Paris Games Week. 'Quelqu'un doit le faire', schreeuwde Florian, en hij pakte meteen de Thalys richting Parijs!



Omdat Sony vond dat er dit jaar te weinig tijd tussen de E3 en de Gamescom zat, schoven de Japanners de geplande content voor de Gamescom door naar de Paris Games Week (PGW).

Normaal is de PGW nauwelijks interessant, maar nu stal Sony de show met vette aankondigingen, gameplay footage en nieuwe PlayStation VR content. Op deze pagina's krijg je the best of Sony op de PGW!

UNCHARTED 4 MULTIPLAYER

Naughty Dog heeft voor het eerst de multiplayer van Uncharted 4 geshowd en er zitten flink wat vernieuwingen in. Alle characters van alle Uncharted games waren speelbaar en de maps zijn ontworpen om spelers aan te moedigen te blijven bewegen. Je bent nergens veilig doordat elk character verschillende sidekicks kan oproepen met ieder hun eigen specialiteit, zoals een sniper, healer of een brute.
Daarnaast zitten er nu mystical powers in de game die je via een in-game store kunt kopen. Je moet dan denken aan de schat van El Dorado uit de eerste Uncharted, of de Cintamani Stone uit Uncharted 2. Dit zorgt ervoor dat de actie veel sneller wordt dan de multiplayer uit Uncharted 2 en 3, en dus voor meer hectische battles.
Uncharted 4 koop je voor de singleplayer, maar de multiplayer wordt ook verrassend leuk!



DRIVECLUB BIKES EN VR

Driveclub heeft geen gemakkelijke start gehad, maar is inmiddels uitgegroeid tot een fantastische racegame. Ontwikkelaar Evolution Studios verraste iedereen door stand-alone DLC aan te kondigen met motoren in de hoofdrol en Driveclub Bikes verscheen ook nog eens meteen op de PlayStation Store na de persconferentie!
Behind closed doors mocht ik heel exclusief een demo proberen van Driveclub in virtual reality en dat was een geweldige ervaring. Ik heb al heel wat uur in VR doorgebracht, maar Driveclub is een van de beste demo's tot nu toe. Volgens de devs is het op dit moment nog maar een probeersel om te kijken wat de journalisten ervan vinden, maar na enig doorvragen werd duidelijk dat dit waarschijnlijk een soort launchgame/demo/patch gaat worden voor PlayStation VR.



GRAN TURISMO SPORT

Gran Turismo Sport is niet Gran Turismo 7, maar ook geen Prologue van GT7. Het is een op zichzelf staande racegame, die zich vooral gaat richten op online kampioenschappen.
Spelers racen een jaar lang kampioenschappen, waarin ze óf hun land óf hun favoriete automerk vertegenwoordigen.
Hoe het precies gaat werken is nog niet duidelijk, maar begin volgend jaar wil ontwikkelaar Polyphony Digital al gaan beginnen met bèta's, dus we krijgen waarschijnlijk al snel meer info.



DREAMS

Media Molecule is bekend van de LittleBigPlanet en Tearaway games, spellen waarin het maken van eigen content een grote rol speelt.
Met Dreams brengt de developer het designen van je eigen ideeën naar een nieuw niveau. Er zijn geen grenzen in de editor van Dreams. Je moet het niet zien als een game, maar meer als een stuk gereedschap, waarmee jij je eigen fantasie kunt realiseren. LittleBigPlanet en Tearaway waren duidelijk platformgames, maar Dreams is niet onder één genre te vangen, aangezien je ervan kunt maken wat je wil. Het is een gigantisch project dat alleen al interessant is om te zien wat voor zieke ideeën gamers hebben!



PLAYSTATION VR



Aangezien de launch van PlayStation VR begin volgend jaar zal plaatsvinden, liet Sony behind closed doors nieuwe VR content zien in Parijs. Een opsomming van het belangrijkste nieuws:
Playroom krijgt een dikke update met allemaal minigames bij launch van de headset.
Until Dawn krijgt een nieuw spannend avontuur in VR, genaamd **Rush of Blood**.
Rigs, de shooter van Guerrilla Games, waarin je elkaar met gigantische mechs te lijf gaat, liet een nieuwe map zien en ook deze game moet een launchtitel gaan worden.
Crytek liet eveneens weten aan een game te werken voor PlayStation VR, genaamd **Robinson: The Journey**, dat zich afspeelt in een wereld vol dino's, en **Tekken 7** en **Gran Turismo** krijgen PlayStation VR support.
Sony werkt ook aan interactieve video content. Zo werd de film **The Walk** geshowd, waarin je over een kabel tussen twee wolkenkrabbers loopt.

WILD



Michel Ancel is uiteraard druk bezig met Beyond Good & Evil 2 (kuch), maar de bedenker van Rayman heeft ook nog tijd om te werken aan zijn nieuwste project, genaamd Wild.
Op de PGW werd de eerste gameplay geshowd en daarin werd duidelijk dat we in Wild met een Shaman in een reusachtige prehistorische wereld een speciale band hebben met dieren. Je kunt in ieder geval communiceren met beren, konijnen, vogels en leeuwen, en je kunt zelfs de controle van de beesten overnemen.
Wild is geen game met een duidelijk doel. Waarschijnlijk gaat het uiteindelijk om het begrijpen van de natuur en het respect voor Moeder Aarde. Het is een behoorlijk ambitieus project, dat duidelijk nog lang niet af is. Het zou me verbazen als de game al in 2016 zou uitkomen, maar mijn interesse is zeker gewekt.

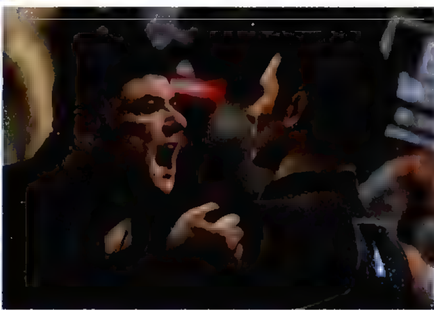




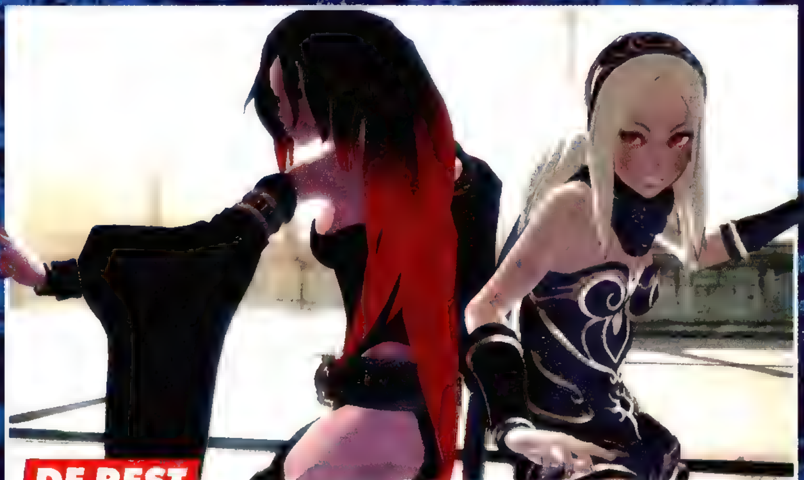


DETROIT

Quantic Dream, de maker van Heavy Rain en Beyond, liet begin 2012 een filmpje zien dat gemaakt was om aan te tonen waar hun nieuwe engine toe in staat was op de PlayStation 3. Het filmpje was een klein meesterwerkje, waarin Kara werd voorgesteld. Kara is een android en gemaakt om orders op te volgen van mensen. Ze komt er echter achter dat ze eigen ideeën en gevoelens heeft en smeekt haar maker om haar niet te herprogrammeren. Het was een emotioneel filmpje dat nogal wat vragen opriep.
Veel gamers wilden weten wat er verder met Kara gebeurde, en in Detroit komen we daar eindelijk achter! In Detroit is Kara vrij om de wereld te ontdekken, maar al snel blijkt de wereld veel slechter en gewelddadiger te zijn dan ze had gedacht. Is het hebben van menselijke gevoelens wel een zegen?



Detroit wordt net als Heavy Rain en Beyond weer een magisch en filmisch avontuur, maar het is nog effe wachten op de eerste gameplay footage. Voor nu was het in ieder geval een spectaculaire afsluiter van de show.



DE REST

Er was nog veel meer te zien en te spelen op de beursvloer, waaronder **CoD: Black Ops III Zombies**, **Star Wars: Battlefront**, **Street Fighter V**, **Battleborn**, **Boundless**, **Vector**, **No Man's Sky**, **Matterfall**, **Ratchet & Clank**, **Horizon: Zero Dawn**, **Bloodborne DLC**, **Gravity Rush 2** (zie screen) en een shitload aan Indies. Sony had een gigantische stand met meer dan genoeg demo pods en PlayStation VR headsets. De rest van de PGW was niet zo heel erg boeiend, maar Sony was lekker bezig daar in Parijs! ✖

PROFCHECK

GUITAR HERO MET JOHN COFFEY



Je hebt dat filmpje vast wel eens gezien; die zanger die tijdens het crowdsurfen op Pinkpop achteloos een biertje ving dat naar hem gegooid werd, het opdronk en weer verder ging met de show. Die band is John Coffey en die gasten leken ons uitstekende kandidaten om Guitar Hero Live mee te testen. In poptempel Patronaat checkten gitaristen Alfred en Christoffer de game helemaal kapot.

De rockgoden zullen er ongetwijfeld jeuk aan hun ballen van krijgen; deze rockers van John Coffey die de plastic gitaartjes van Guitar Hero vastpakken. Het begin is ook een beetje onwennig als Alfred naar de knopjes kijkt en geen zes gekleurde knopjes op een rij vindt, maar twee rijen van drie witte en drie zwarte. "Vroeger met die gekleurde knopjes wist ik het nog wel, maar dit?!"
Ondertussen staat Christoffer te staren naar het grote scherm: "Maar, is dit de game al? Met die echte beelden van dat publiek?" Het maakt indruk, want een PS4 hebben de heren zelfs nog nooit gezien.
Alfred: "Mijn laatste console was de PlayStation 1. Op een gegeven moment verlies je het uit het oog, ik denk dat het zo'n vijftien jaar geleden is dat ik mijn laatste PU gekocht heb."

REGULAR IS TE MOEILIJK

Als de jongens de game opstarten, wordt er goed nagedacht over hun imago, want stel je voor dat je wordt gesnapt als je loopt te rocken op Katy Perry.
Alfred: "Zullen we Avril Lavigne doen?"

WAT ZOU JE DOEN ALS ER NOOIT MEER EEN MORGEN ZOU ZIJN

TWEE VINGERS IN DE LUCHT KOM OP KOM OP

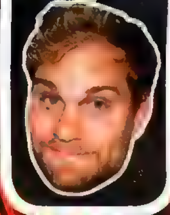
WAT ZOU JE DOEN ALS ER NOOIT MEER EEN MORGEN ZOU ZIJN

WAR CHILD WAR CHILD

DAT ENE FILMPJE

Voor veel mensen is John Coffey nu 'die band van dat filmpje met dat biertje', maar eigenlijk hebben ze weinig gehad aan die hele hype.
"Nou ja, Snoop Dogg en Papa Roach hebben het vorige week nog gedeeld. Maar verder zijn we er weinig mee opgeschoten."
Alfred: "Na dat optreden zei David (zanger) nog tegen me: 'hey Alfred, volgens mij heb ik iets heel vets gedaan..' En dan heb je zoiets van ja, whatever, kom we drinken een biertje. Maar de volgende dag zie je het ineens overal opduiken, en dan is het wel vet om daar deel van uit te maken."





Effe een minigame sjoelbakken tussendoor.

En toch is het een beetje alsof je Roger Federer ziet pingpongen.

Christoffer: "Nee, man, we doen wel een harde, toch?" Ze kiezen uiteindelijk toch voor Judas Priest om warm te draaien en dat blijkt wel nodig. Alfred wordt uitgejouwd door het publiek, terwijl Christoffer vergeet om überhaupt zijn noten aan te slaan.
Als we de moeilijkheidsgraad omlaag hebben gegooid ("Regular is te moeilijk!") begint het fanatisme toch aardig op te borrelen. Christoffer krijgt het snel onder de knie en als hij het eerste potje op overweldigende wijze wint, komt de showman in hem omhoog. Terwijl z'n gitaar in z'n nek hangt, bakt Christoffer er niks meer van en brengt Alfred de stand terug naar 1-1.

Christoffer sputtert nog een beetje tegen: "Het gaat echt ruk, het is de drummer volgens mij, zijn timing is kut, telkens net voor de tel!"
Toch maakt de game wel indruk op Alfred: "Hey, dit voelt best wel een beetje zoals het bij ons ook voelt! Die roadie die je realtime een gitaar geeft..."
Christoffer gromt instemmend: "Ja, dat ziet er inderdaad vet uit."
Wel erkennen de mannen dat dit het uiteraard niet haalt bij het echte werk. "Nou ja, wie weet, Guitar Hero 10 met Virtual Reality?"

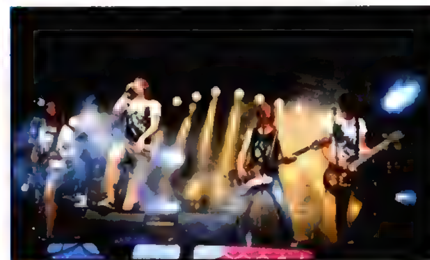
Later zou deze zanger nog in het ziekenhuis worden opgenomen omdat hij z'n microfoon had opgesnoven.

BIJNA IN ROCK BAND

Als we vragen waarom hun band nog nooit in een game heeft gezeten, vertellen ze dat ze ooit bijna in Rock Band zaten: "We zijn een keer benaderd voor zo'n DLC pack van Rock Band, maar we kwamen er niet uit met onze producer. Ja, dat was balen!"
Toch is hun droom een andere game: "Ons doel is uiteindelijk om als soundtrack onder Tony Hawk Pro Skater te komen."
Toen ik ze vertelde hoe de laatste Tony Hawk game is ontvangen, snappen ze daar geen reet van. "Hoezo is ie kut dan?" "Hè?! Maar 2 was te gek! En 3 ook!"

weetje • weetje

Wil je de teringherrie van John Coffey wel eens live horen? De band speelt in december nog een paar shows in Nederland.
10 DEC - FLUOR Amersfoort
11 DEC - BURGERWEESHUIS Deventer
12 DEC - GEBOUW-T Bergen op Zoom
17 DEC - EFFENAAR Eindhoven
18 DEC - VERA Groningen
19 DEC - GEBROEDERS DE NOBEL Leiden
20 DEC - PATRONAAT Haarlem
23 DEC - DOORNROOSJE Nijmegen



HALO 5: G

REVIEWS



Halo 5: Guardians is voor Wouter geen verhaal over de Master Chief die op zoek gaat naar de vrouw van wie hij (platonisch) houdt, terwijl hij ondertussen brutale snotneus-newbie-Spartan Locke van zich af moet slaan. Nee, de vijfde Halo is wat hem betreft een lesje in verhaalvertelling in games, maar dan hoe het niet moet...

Terwijl ik dit tik, staat m'n Xbox One op het hoofdmenu van Halo 5: Guardians en klinkt de klassieke Halo-theme door m'n speakers. Het zijn melodramatische klanken die me met weemoed doen terugdenken aan de hoogtijdagen van de Xbox 360, die veel van haar glorie te danken had aan de Master Chief. Het megasucces van vooral Halo 3 zal namelijk niet meer te herhalen zijn met een Xbox One die maar veertien miljoen keer over de toonbank is gegaan, en zelfs de tien miljoen stuks die op de Halo 4-teller staat, is waarschijnlijk niet haalbaar. De Xbox One is terrein aan het verliezen op de PS4, wat niet alleen tragisch is omdat de 360 wat mij betreft de superieure console van haar generatie was, of omdat PlayStation nu te weinig concurrentie heeft voor de nodige peper in de reet, maar vooral omdat Halo er direct onder te lijden heeft. Want met de kwakkelende X1-resultaten gaat 343 Industries waarschijnlijk niet de tijd en het geld krijgen om met Halo te doen wat nodig is: de serie volledig rebooten.


Die gast ramt die vlag door de strot van z'n tegenstander! Een vlag van verstandsverbijstering?

Organisch vs. Metaal

Het spelen van Halo 5: Guardians heeft mijn mening over de richting die Halo is opgegaan sinds 343 Industries de ontwikkeling heeft overgenomen, grotendeels bevestigd. In ieder geval wat betreft de singleplayer. Sterker nog, ik weet nu EXACT wat het probleem is dat ik met de campaign heb.

Kijk, ik ben een groot fan van scifi, maar ook van de filosofie dat goede sciencefiction altijd verankerd moet zijn in de werkelijkheid. Want zodra sciencefiction té ongeloofwaardig wordt, als er niets is wat menselijk is of op een andere manier (semi-) realistisch, dan ben je me kwijt. Bungie was met haar Halo's constant bezig al het buitenaardse geweld te verankeren in de werkelijkheid, zowel met kleine, eenvoudige dingen (gesprekjes tussen UNSC-soldaten), als grotere elementen (de natuur op de Halo ring) en zelfs het feit dat je in bijna elk level met menselijke wapens kunt schieten, draagt hier aan bij.

In Halo 4, en ook in Guardians, laat 343 dit principe echter een groot deel van de game varen, wat vooral te wijten is aan de Prometheans. Veel mensen mogen dan geen groot fan zijn van The Flood - wat vooral komt door één saai leveltje in de eerste Halo - maar deze buitenaardse freaks representeerden wel een zeer realistische bedreiging: een virus, een ziekte, in de vorm van nasty body-horror. Misschien was de manier waarop The Flood werd neergezet aanvankelijk geen succes, maar het idee erachter is gebaseerd op principes die van films als Alien en The Thing klassiekers hebben gemaakt. Ik bedoel, aliens die onze lichamen overnemen en/of ze ranzig misvormen? Zombies from outer space? Dat is freaky, toch? Prometheans in hun metalen vorm daarentegen zijn het resultaat van een goed verzonnen, boeiend en sterk verhaal, maar eentje dat zich niet vanzelf vertelt. Het idee achter The Flood zie je voor je afspelen: een Infection Form


weetje • weetje
Op PU.nl review ik Halo 5: Guardians grondiger, waarbij ik wat minder focus op het verhaal leg. Check: PU.nl/HaloGuardiansReview



infecteert een mens of ruimtewezen, die vervolgens in een monster verandert (Combat Form): simpel, effectief en angstaanjagend.
Visueel is het dus een heel sterk idee, terwijl het principe van de Prometheans veel uitleg nodig heeft dat niet even makkelijk in een in-game of zelfs een cutscene verteld kan worden. Het gegeven van gedigitaliseerde, in een robotvorm gegoten aliens van een lang geleden uitgestorven beschaving prikkelt de fantasie, maar is veel minder tastbaar, lang niet zo beangstigend en daardoor simpelweg minder effectief dan een organisch, nietsontziend, allesvernietigend virus.


Als schutter zal je wel snotverkouden worden door de warthocht.

Opnieuw beginnen

Het verhaal van de Bungie Halo's is simpel, maar tegelijkertijd redelijk briljant. Het zijn epische gebeurtenissen met thema's zoals oorlog, heldhaftigheid en opoffering die je tussen de bedrijven door meekrijgt zonder dat je al te veel van je aandacht erin hoeft te investeren. Want je bent in de eerste plaats aan het gamen, dus wil je je gedachten niet steeds omschakelen van 'KNAL, KNAL, KNAL, LEKKER!' naar 'Oh wacht, effe opletten nu, deze gast is iets aan het vertellen'.
Bungie wist je, in de Halo's beter dan in Destiny, met weinig (gesproken) tekst maar veel visuele uitleg mee te nemen op een reis door het universum, gaf je op subtiele wijze het idee een beslissende factor te zijn in een allesbepalende strijd. Dat is een knappe balans die weinig ontwikkelaars hebben kunnen evenaren, ook 343 niet.
Bungie nam drie games de tijd om een oorlog uiteen te zetten, met een zijstap in een vierde titel (ODST), en daarna gingen ze terug in de tijd om een intiemer verhaal te vertellen in Halo: Reach; nog steeds over dezelfde oorlog. Ze wisten namelijk dondersgoed dat als je meteen weer een verhaal zou vertellen over een nieuwe bedreiging voor het hele universum, dat je niet alleen de voorgaande trilogie zou ondermijnen, maar je tegelijkertijd je eigen, nieuwe bedreiging zou bagatelliseren.
De nieuwe schrijvers van Halo 4 negeerden veel van de belangrijke lessen die ze van Bungie hadden kunnen leren en kwamen met een verhaal zó vergaand, zó outrageous, dat ze gedwongen waren halverwege de game middels de Librarian een zwembad aan informatie over de gamer heen te smijten. Zóveel zelfs, dat ik vanaf dat moment permanent besloot niet meer geboeid te zijn. Dit is niet Halo. Dit is niet de simpele eenvoud die ik van de serie gewend ben.
Ik zou niet zo enorm veel hoeven te investeren in een game-verhaal, voordat ik het überhaupt kan bevatten; de gebeurtenissen zouden voor zich moeten spreken en de overige achtergrondinformatie zou bewaard moeten blijven voor mensen die de comics en boeken willen lezen. 343 heeft zichzelf met Halo 4 zo in de vingers gesneden op narratief vlak, dat ik hoopte op een soft reboot voor Halo 5. Weg met de ingewikkelde Prometheans, Forunners, Didacts en Librarians; we gaan terug naar de basis van Halo en dat is Spartans vs. vleesaliens en - in dit geval ook in de campaign - Spartans vs. Spartans! Maar nee, het mocht niet zo zijn...

"Goddank is er de multiplayer nog, want dat is een gebied waarop 343 weinig te leren heeft..."

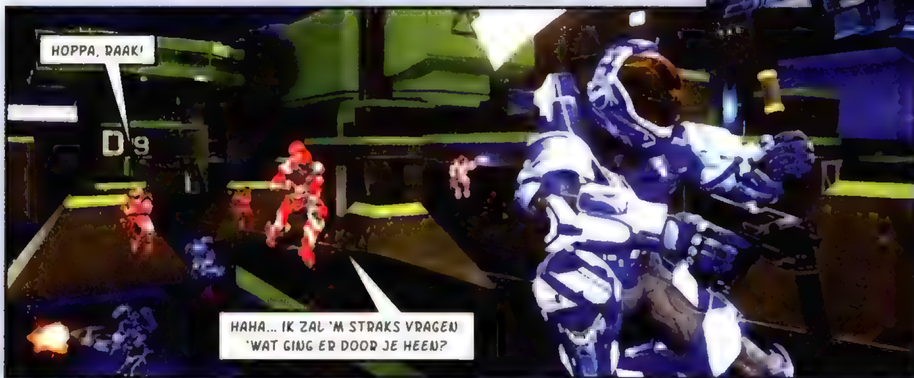
weetje • weetje

Hoewel Samuel het verhaal van Halo danig onderwaardeert, heeft hij toch een epische samenvatting ervan geschreven. Niet geheel verrassend is het gedeelte over Halo 4 ongeveer even lang als dat van Halo 1, 2, 3, ODST en Reach bij elkáár! PU.nl/DeGroteHaloSamenvatting

Schijtlading aan uitleg

In Halo 5 is er weer een schijtlading uit te leggen en is er opnieuw doodleuk een nieuwe bedreiging VOOR ALLE LEVENDE WEZENS IN HET HELE FUCKING UNIVERSUM!!! Er hoeft gelukkig geen bibliothecaris aan te pas te komen om het plot uit de doeken te doen, zoals in deel 4, maar de Prometheans zijn wel terug en de Didact is vervangen door The Guardian, een vergelijkbare antagonist.
Het gegeven van de twee stoere Spartan teams wordt crimineel verwaarloosd, in plaats daarvan ben je voornamelijk met Locke en het Osiris Team op pad terwijl hun beweegredenen constant veranderen, maar niet minder vaag worden. 343 heeft duidelijk lessen geleerd op het verhalende vlak, maar niet genoeg om het karakter, de mystiek en krachtige eenvoud van de voorgangers, de Forerunners zo u wil, te evenaren.
Goddank is er de multiplayer nog, want dat is een gebied waarop 343 weinig te leren heeft...





XBOX ONE REVIEW

SCORE 84

Halo 5: Guardians is een topshooter, maar zeker geen top-Halo. De multiplayer is wel weer van hoog niveau.

WOUTER



Iets minder dan de standaard lengte voor de campaign, zo'n vier à vijf uur op Normal, terwijl de MP meer lol biedt dan de laatste twee Halo's samen.

20+ UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
343 INDUSTRIES / MICROSOFT
1 - 24 SPELERS ONLINE
OUT NOW

PROJECT ZERO
MAIDEN OF DARK WATER

Er verschijnt dit najaar niet veel soeps voor de Wii U. Maar gelukkig heeft Jurjen in een schemerig hoekje toch nog een pareltje gevonden. Een duister pareltje, dat wel. En niet geschikt voor gamers die van snelle actie houden.


Vroeger had je van die wegwerpcamera's. Door die dingen hebben ik heel wat vakantiefoto's voor lul gemaakt.

Toeristen kwamen er graag, op de berg Hikami. Met z'n dichte bossen, kabbelende beekjes, heldere meren en oude tempeltjes was het gebied op en rond de berg dan ook een prachtige plek om rond te zwerven. Maar sinds de aardbeving is alles anders...
Sinds de aardbeving waart de dood rond op Mt. Hikami. De enige 'toeristen' die er nog komen, zijn mensen die zelfmoord willen plegen, gestuwd door het macabere verlangen één te worden met de zonsondergang, opgeslokt te worden door het water, dat zwart als de nacht is geworden.
Je begrijpt: voor liefhebbers van sfeervolle horrorgames is het gebied op en rond de berg Hikami een prachtige plek om rond te zwerven. En ik adviseer je daarbij rustig aan te doen.

Langzaam

Voor het eerst in de Project Zero (PZ) serie kun je rennen, namelijk door de ZL-knop ingedrukt te houden. Ik raad dat af, dat rennen. Project Zero: Maiden of Black Water is als een kaasplankje met daarnaast een goede wijn; zoiets moet je niet opvreten maar langzaam tot je nemen.
Ik genoot ervan om mijn personage schuifelend voorwaarts te bewegen door de prachtige bossen, vervallen huisjes en andere interessante, soms zeer macabere plaatsen schoorvoetend te onderzoeken.

> **"De beste Project Zero die ik ooit speelde."**

Dit is dan ook grotendeels een detectivespel, waarin je met drie verschillende hoofdrolspelers op zoek gaat naar vermiste personen, voorwerpen, briefjes, locaties die op foto's staan en stukjes verhaal, die langzaam maar zeker een duistere geschiedenis onthullen.
Af en toe verschijnt er een freaky filmpje, bijvoorbeeld van een jonge vrouw die door een geest wordt gedwongen haar eigen strot door te snijden, of vijf jonge meiden die samen het water in lopen om zelfmoord te plegen. Heerlijk luguber allemaal. En intrigerend. Mede door de verrassend fraaie en gedetailleerde graphics, is deze Project Zero qua griezelsfeer nauwelijks te overtreffen... al krijg je natuurlijk ook weer te maken met wat typische PZ-clichés.



Sexy

Alle vrouwen in de game (en dat zijn er nogal wat) lijken met hun tengere figuurtjes, grote Bambi-ogen, schuchtere maniertjes, bouncende borsten, nonchalant vallende kapsels en ongeloofwaardig sexy kleding op kindsterretjes uit een J-popgroepje. Weliswaar plezierig voor mijn begerige ogen, maar weinig geloofwaardig.
Het blijven qua karakter sowieso allemaal eendimensionale poppetjes, die door hun uiterlijke gelijkenissen en lastige Japanse namen ook nog eens moeilijk uit elkaar zijn te houden.
Andere vaste prik in een PZ-game is natuurlijk de camera obscura die je gebruikt om tegen spoken te vechten. Dat vechtsysteem zit dit keer beter en interessanter in elkaar dan ooit, mede dankzij het idee dat je GamePad de camera 'is', en daar heb ik dus wel wat plezier aan beleefd.
Toch blijft de hectische 'fotovechtactie' naar mijn gevoel een beetje botsen met het sfeervolle, aangenaam trage detectivewerk in kundig opgebouwde griezelsferen dat gelukkig het grootste deel van de game uitmaakt.
Maar ja, dat is nou eenmaal de Project Zero-formule; en dit is sowieso de beste Project Zero die ik ooit speelde.

Zijweggetjes

Okay, ik geef het toe; ik heb de LZ-knop wel eens gebruikt om te rennen. Maar dan alleen als ik effe terug moest lopen door een gebied waar ik de goodies, verhalende scènes en schrikeffecten al had gehad. Dik negentig procent van de tijd liep ik langzaam, verwonderd speurend door omgevingen met een duidelijke hoofdweg, maar dit keer ook aardig wat optionele zijweggetjes die naar handige items, freaky altaartjes, geestverschijningen of dan toch weer zo'n fotogevecht voerden. Langzaam, alleen, in het duister... zo heb ik hiervan genoten, en genieten was het. ✪




weetje • weetje
In de Eshop op je Wii U kun je de proloog en de eerste twee hoofdstukken van het spel gratis downloaden, om te kijken of het iets voor je is.

SCORE 86
Met z'n heerlijke griezelsfeer, verbeterde cameragevechten, fraaie HD-graphics, iets meer ruimte om van de hoofdweg te dwalen en aangrijpende verhaal, is dit het beste deel in de Project Zero serie geworden.

JURJEN



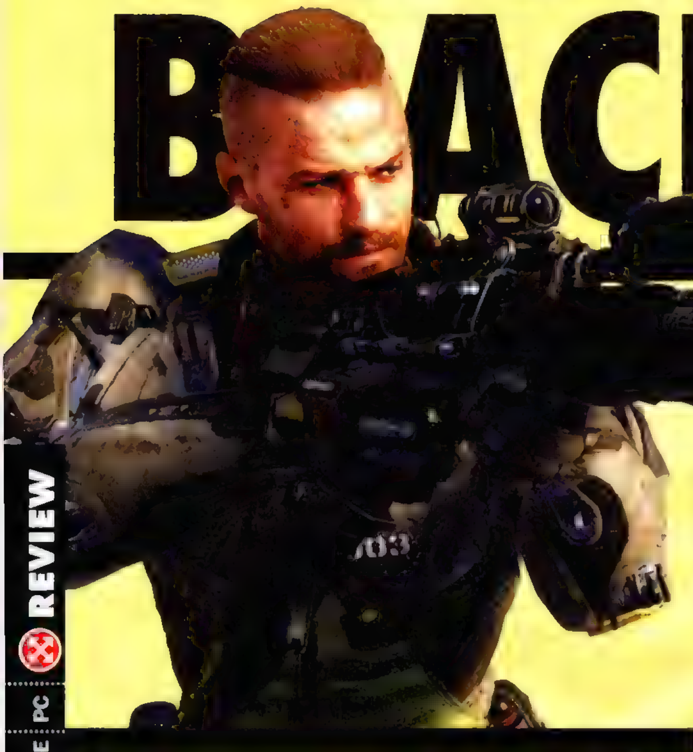
Als je niet te veel gaat rennen, bereik je na zo'n vijftien uur één van de twee onthutsende einden. En ook daarna valt er nog wel wat te beleven.

15 UREN



BASICS
HORROR ADVENTURE
KOEI TECMO / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

CALL OF DUTY BLACK OPS III



Drie dagen gamen in een kelder met zwetende Fransozen en Italianen, slechts onderbroken om te pissen, te eten en te slapen. Tjeerd had het zwaar toen hij Black Ops III reviewde... tot de conciërge van het Londense vijfsterrenhotel hem vroeg of de jacuzzi iets warmer moest, en of meneer nog meer kaviaar en champagne had gewenst...

REVIEW

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE PC

Het leukste aan een Call of Duty campagne vind ik de afwisseling. De wisselwerking tussen de intensieve achtbaanrit en de gameplay waarin het tempo omlaag gaat en je adembenemende scènes meemaakt. Scènes waarin je bijvoorbeeld kennis kunt maken met een nieuwe gamewereld, langzaam het verhaal ingetrokken wordt, maar ook de sluipmissies waarin je niet als een Rambo op pillen door de levels zoeft, maar ook effe op adem kunt komen.

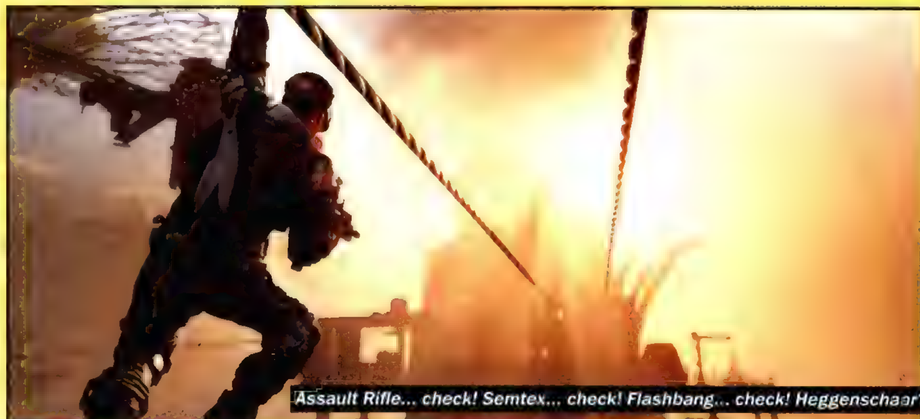
Balans is weg

Die balans is compleet weg in Call of Duty: Black Ops III en dat komt onder andere omdat je niet in je eentje te werk hoeft te gaan, maar ook drie vrienden mee kunt nemen. Daardoor is er geen plek meer voor de lineaire sluiplevels, maar krijg je veel groter opgezette sandbox gameplay die je alleen of samen met je vrienden kunt tackelen.

Je zult begrijpen dat ik de momenten miste waarop ik door de bossen, een verwoeste stad of de sneeuw kroop en de missie alleen met een gedempte snipergun kon klaren.

weetje • weetje

Zoals we gewend zijn van de graphics in Call of Duty worden de 60 frames per seconde weer gehaald (al zag ik in de campagne af en toe een framedropje), maar de game is niet moeders mooiste. Ik had zelfs het idee dat Advanced Warfare er mooier uitzag.



Assault Rifle... check! Semtex... check! Flashbang... check! Heggenschaar?

Ook wordt er minder aandacht besteed aan het introduceren van de wereld, bepaalde locaties en daarmee het inkleuren van de achtergrond van het verhaal. Zo heb je buiten de cutscenes soms geen idee wat er om je heen gebeurt, waardoor het dus eigenlijk geen fuck uitmaakt of je nou in Cairo of Zurich bent. Zeker omdat de helft van de tegenstand die meestal in waves op je afkomt, toch robots zijn - die overigens soms nog sneller het loodje (ha!) leggen dan je menselijke tegenstanders.

Ik vind die keuze zonde, want Treyarch heeft best goed over het verhaal nagedacht. Overal kun je deeltjes van het verhaal oppikken, en hier en daar word je gevoed door schijnbaar achteloze hints en info, waarmee je weer een stukje van het totaalplaatje in kunt kleuren.

Het grote, overkoepelende thema van de Black Ops reeks is controle, met name het verliezen ervan. Het is de bedoeling dat je stukje bij beetje het verhaal invult en geneigd bent om de campagne nog eens op te starten, maar het leidt in dit geval tot een verhaal dat vooral

weetje • weetje

Je bent zo'n badass in Black Ops III vanwege je DNI, Direct Neural Interface, een stuk hardware dat in je hersenen is geplaatst, waardoor je overal aanvullende informatie op je netvlies krijgt en praktisch alles kan hacken.



Wauw, zoals die gast over dat muurtje springt.... Dat moet wel een Specialist zijn!

CYBER CORE ABILITIES

Een van de toffe dingen in de campagne zijn de Cyber Core abilities. Met deze superkrachten kun je bijvoorbeeld robots laten ontploffen, vliegende nanodrones op je tegenstanders afsturen, gasten laten kotsen, supersnel rennen of machines overnemen. Een prettige afwisseling op het kiloknallen.

in het begin zwalkt, waarna een weliswaar mindblowing maar onbevredigend einde volgt.

Nóg een campagne!

Er zijn ook lichtpunten in de campagne; zo is de co-op modus ondanks de offers die ervoor gebracht zijn, toch wel een toffe toevoeging.
Het grootste pluspunt van de campagne vind ik echter de manier waarop je de vrijheid krijgt om je missies in te vullen. Zo kun je voor elke missie, net zoals in de multiplayer, een eigen load-out kiezen, krijg je vette Cyber Core abilities (zie kader) en voel je je veel vrijer in het oplossen van de levels, die een weidser en opener karakter hebben gekregen.
Daarnaast is de campagne met zijn negen uur behoorlijk lang, en krijg je, als je 'm uitspeelt, nóg een extra zombie campagne(!!) van minstens dezelfde lengte in je schoot geworpen. Ook met co-op.

Het is tekenend voor deze Call of Duty game, want er zit zóveel content in, dat je je afvraagt waar ze de tijd vandaan hebben gehaald om dat allemaal voor elkaar te boksen.
Zo zitten er behoorlijk pittige freerun parcoursen in en kun je zomaar stuiten op een arcade topdown zombie shooter genaamd Dead Ops (bekend uit Black Ops I), inclusief maffe upgrades. Leuk om een half uurtje in los te gaan als je effe geen zin hebt in de campagne(s), multiplayer of zombies.

"Duidelijk is dat Black Ops III de gamer heel veel te bieden heeft… behalve vernieuwing."

Jaren '40 zombies

Normaliter is de Zombie modus niet mijn favoriet, maar deze keer ben ik wel enthousiast over 'Shadows of Evil'. Het speelt zich af in de jaren '40 en de vibe had me meteen te pakken.
Daarnaast heeft Treyarch allerlei nieuwe gameplay mechanics ingevoerd die je met je team kunt gaan ontdekken. Nieuw is bijvoorbeeld de kauwgomballen automaat die je bepaalde perks geeft, maar ook een tactisch element met zich meebrengt.
Of wat dacht je van een altaar waar één iemand van het team tijdelijk het 'Beest' wordt, waardoor je weer allerlei nieuwe dingen kunt ervaren. Het is behoorlijk pittig, maar zeker de moeite waard.

Heroes in de multiplayer

Inmiddels heeft iedereen en z'n moeder de multiplayer modus van Black Ops III al kunnen bekijken en de reacties waren over het algemeen positief. Als een soort van kruising tussen Black Ops II en Advanced Warfare, voldoet Treyarch aan alle verwachtingen en doet dat op een solide, geoliede manier.
De bèta was een prima indicatie van hoe de multiplayer speelt, en er zijn verder weinig verrassingen, ook niet ten opzichte van eerdere Call of Duty games. De grootste aanpassing is nog wel de introductie van de Specialists.
De Specialists zijn in feite de Heroes van Black Ops III, zoals je die bijvoorbeeld ook hebt in League of Legends. Ze hebben twee speciale krachten, waarvan je er eentje kunt kiezen en gedurende de game in kunt zetten als je balkje is gevuld. Denk aan een explosieve pijl en boog, een super overdrive waardoor je twee keer zo snel bent of een 'glitch' waarmee je een aantal klonen creëert die je tegenstander kunnen afleiden.

weetje • weetje
Black Ops III speelt zich af in 2065, een stuk in de toekomst én in hetzelfde universum als Black Ops I en II. Er wordt af en toe ook gesproken over Menendez.

De impact van deze Specialists is niet heel groot, maar kan er wel voor zorgen dat je een killstreak mist door iemand die net helemaal yolo gaat met zijn granaatwerper of dat je wordt neergeklapt door een dunk van een gast die zijn Gravity Spikes heeft ingezet. De meeste impact verwacht ik te zien bij het competitieve Arena (zie kader).
Duidelijk is dat Black Ops III de gamer heel veel te bieden heeft… behalve vernieuwing.

COMPETITIEF

Arena is de competitieve modus en de spirituele opvolger van League Play. In Arena kun je ranken door zeges aan elkaar te rijgen tegen teams van hetzelfde niveau.
Voordat de game begint, kun je gaan stemmen welke wapens je wil bannen of juist beschermen, zodat je tegenstander niet met die irritante Man-O-War kan spelen, of dat jij sowieso kunt spelen met de AK-47.
Daarna krijgt ieder team de mogelijkheid om een Specialist te kiezen, waarbij elke Specialist maar één keer gekozen kan worden. Zo kun je de kwaliteiten van de Specialisten op elkaar afstemmen en tactisch inzetten.

Waarom is een zombie juist altijd vrolijk?
Hij kanniebeglen. (ondersteboven gedrukt)

SCORE 80

Black Ops III heeft weer een geoliede multiplayer, maar voelt ook aan als iets dat we al tien jaar spelen. Daarnaast laat de campagne flink wat steken vallen, maar dat maakt de game weer goed door de overall hoge kwaliteit en het dikke en veelzijdige pakket.

TJEERD

Na de campagne van negen uur, heb je er nog een op je wachten, daarnaast is er een Zombie modus, de multiplayer en nóg meer content.

40+ UREN

18

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
TREYARCH / ACTIVISION
1 - 4 SPELERS IN CAMPAGNE/ZOMBIES
2 - 18 SPELERS IN MP
OUT NOW

THE BEGINNER'S GUIDE

Het is een godswonder wat voor esoterische troep Nino elke maand weer in ons blad weet te fietsen. Deze keer zweert de meest vage gast van de redactie dat The Beginner's Guide écht de moeite waard is. Lees z'n review terwijl wij stiekem zoeken naar een nieuwe redacteur.

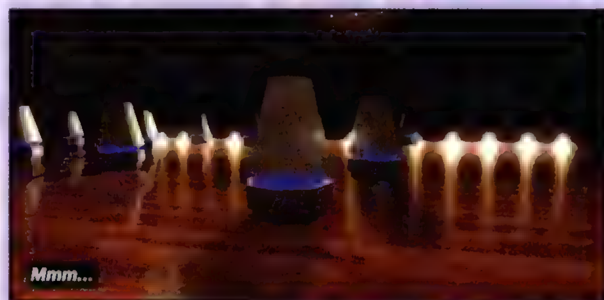

Tja...

REVIEW · PC

The Stanley Parable was wat mij betreft een van de vetste 'games' van 2013. Het interactieve verhaal van ontwikkelaar Davey Wreden en schrijver William Pugh was destijds bijzonder verfrissend (het speelt met de conventies van het medium, met in de hoofdrol een kwaadaardige narrator die constant je acties bekritiseert), en ik kan deze game nog altijd van harte aanraden aan iedereen die 'm nog niet gespeeld heeft (12 euro op Steam!).
Inmiddels zijn we twee jaar verder en is Davey Wreden (solo) terug met The Beginner's Guide.

Crazy Coda

Als je dacht dat The Stanley Parable een vage game was, heb je The Beginner Guide (TBG) nog niet gespeeld. Het is namelijk geen game maar een verzameling gamedesign experimenten van een jonge ontwerper genaamd 'Coda'. Coda is een interessante knakker die rare kleine experimentele 'games' maakt, die hij niet voor het grote publiek beschikbaar stelt. Wel deelt hij z'n hersenspinsels met Wreden, die de belangrijkste heeft gebundeld en voorzien van zijn commentaar, waarin hij op zoek gaat naar de diepere betekenis achter de super persoonlijke games die Coda maakt [mij ben je kwijt, Nino - Ed].


Mmm...

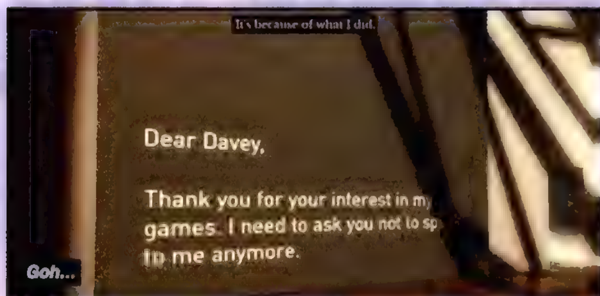
> **"Een ervaring die je goed laat zien wat er allemaal nog meer mogelijk is met games."**

Een emotionele reis

The Stanley Parable greep mij vooral door de humor. Het schrijfwerk van William Pugh is ronduit hilarisch en het acteerwerk van narrator Kevan Brighting is minstens even geniaal. The Beginner's Guide gooit het echter over een compleet andere boeg en zoekt de lading zo'n beetje aan het andere uiteinde van het spectrum. TBG is namelijk een emotioneel beladen reis door de psyche van Coda. En dat werkt bijzonder goed.
De productiewaarden van TBG liggen wat lager dan die van zijn voorganger, hij is korter en je hebt minder redenen om 'm opnieuw te spelen. Maar voor negen euro haal je een twee uur lange ervaring in huis, die je ongetwijfeld nog dagen in z'n greep houdt.

Schuldig

Het is lastig om te vertellen wat The Beginner's Guide zo vet maakt zonder te veel te spoilen. Dat klinkt als een makkelijke uitweg, maar ik zou me schuldig voelen als ik iemands ervaring verpest met mijn review.
Het voelt zelfs raar om op TBG een cijfer te plakken aangezien de 'game' zo ontiegelijk persoonlijk is. Daar komt bij dat ie absoluut niet bij iedereen in de smaak zal vallen. Je moet sowieso accepteren dat er weinig interactiviteit in zit en je moet een bovenmatige interesse in gamedesign en psychologie hebben om dit 'spel' te kunnen waarderen.
Toch hoop ik dat jullie The Beginner's Guide een kans geven. Ik denk niet dat iedereen net zo laaiend enthousiast zal zijn als ik na het spelen, maar als je eens écht wat anders wil, is dit een ervaring die je goed laat zien wat er allemaal nog meer mogelijk is met games. ✪



Goh...



Hè, hè... eindelijk! Dit snappen we!

SCORE 88

The Beginner's Guide is net zo fascinerend als The Stanley Parable grappig is. Een van de meest integrerende 'games' die ik de afgelopen tijd heb gespeeld, en een aanrader voor iedereen die van aparte game-experimenten houdt.

NINO



Na twee uur ben je door The Beginner's Guide heen, maar je belevenissen houden je ongetwijfeld nog dagen bezig.

2 UREN



BASICS

WANDELSIMULATOR
EVERYTHING UNLIMITED LTD.
1 SPELER
OUT NOW

TRANSFORMERS DEVASTATION

Wat krijg je als je Bayonetta kruist met robots? Nee, 'een lekker mechanisch wijf' is niet het goede antwoord. Als je nou 'de nieuwste Transformers game' had gezegd, had je een duim omhoog van Samuel gekregen.

REVIEW

PS4 | PS3 | XBOX 360 | XBOX ONE | PC



Als mijn vrouw een Transformer was, dan mocht ze één keer in een toffe sportwagen veranderen, en daarna nooit meer.

Een goede Transformers game moet het van twee dingen hebben: sterke, intense gameplay en respect voor het Transformers universum. Dat ik me om dat eerste geen zorgen hoefde te maken (de game is ontwikkeld door PlatinumGames, hallóóó) was voor mij genoeg reden om me al maanden op Devastation te verheugen.

"Deze game laat je toffere dingen doen dan je ooit in de tekenfilms hebt gezien!"

Maar wat schetste mijn verbazing? De game is wellicht nog beter als trouw Transformers product dan als typische, hack & slasherige PlatinumGames titel.

Wees klaar voor een opsomming! Je kunt spelen als vijf van de meeste geliefde Autobots: Optimus Prime, Bumblebee, Sideswipe, Wheeljack en de vuurspuwende T-Rex Grimlock. De belangrijkste personages, zoals Optimus Prime en Megatron, worden ingesproken door hun originele stemacteurs. Het gros van de designs is rechtstreeks overgenomen van de originele, G1-tekenfilmserie. De soundtrack bestaat uit opzwepende heavy metal. De haatvolle relatie tussen Megatron en Starscream komt aan bod. De Insecticons maken hun opwachting. De boss battles bestaan uit legendarische Decepticons als Soundwave en de gigantische Menasor. Shit man, zelfs de Kremzeeks zijn in de game te vinden!

Iedere echte fan zal 't na nog geen uurtje spelen met me eens zijn: geen enkele andere Transformers game is zo'n liefdesverklaring aan de franchise als Devastation. Nee, ook niet die degelijke PS2-game uit 2004. Zelfs War on Cybertron niet.

Mijn droom

Belangrijker dan alle fanservice is het feit dat PlatinumGames de essentie van Transformers (het transformeren) naadloos met de gameplay verweven heeft. In feite is Devastation gewoon Bayonetta in een cel-shaded robot-skin, inclusief de tijdelijke slow-motion die inkickt als je met perfecte timing een aanval ontwijkt.

Maar de manier waarop het transformeren verweven is met de combo's, dát is waar in Devastation de verslavingsfactor zit. Als jij met Optimus Prime vijf keer op je tegenstander hebt ingehakt met z'n vlammende bijl, dan kun je met één druk op R1 in een vrachtwagen veranderen en de combo beëindigen door keihard op je tegenstander in te rijden. Of je slaat een vijand de lucht in, springt bovenop 'm, verandert in een wagen om 'm te pletten onder je gewicht, waarna je in autovorm je banden op het gezicht van de halfdode tegenstander laat gieren om nog een figuurlijke trap na te geven in de vorm van een remspoor. En dat tegen de Constructicons, die vervolgens samenkomen om (ondersteund door een onvergetelijke, ronkende gitaarsolo op de achtergrond) Devastator te creëren: een gevecht waar ik al van droom sinds ik acht jaar oud ben.

De actie in deze game is spectaculair met een hoofdletter S: het laat je toffere dingen doen dan ik ooit in de tekenfilms heb gezien!

Klein budget

De niet te ontkennen kwaliteit van de gameplay en de verbazingwekkende liefde voor het bronmateriaal kunnen echter (net) niet verbergen dat dit een product is dat met een relatief klein budget gemaakt is.

De korte Story Mode van zes uur is geen probleem (dit soort games worden immers steeds beter als je ze herspeelt; de Magnus-moeilijkheidsgraad en de vijftig Challenges zullen véél meer tijd van je eisen) maar het gebrek aan variatie in de omgevingen is dat wél.

De zeven hoofdstukken spelen zich voornamelijk af in twee gebieden: een stad en een buitenaards ruimteschip. Er wordt o.a. slim visueel gevarieerd door middel van veranderende cameraperspectieven, maar alsnog was met meer échte levelvariatie de kwaliteit van het product een stuk consistenter geweest. Ook het gebrek aan speelbare vliegende Transformers (waar is Jetfire?) voelt als een gemist kansje.



weetje - weetje

De game bevat ook third-person shooter elementen; alle Transformers kunnen meerdere schietijzers met zich meebrengen. Dit is voornamelijk om vliegende vijanden naar de grond te dwingen.

In z'n totaliteit is Transformers: Devastation dus een game die zich qua gameplay en productiewaarden kan meten met de beste titels van PlatinumGames (Bayonetta, Metal Gear Rising, etc.) maar qua content ietwat tekortschiet. Hoe dan ook: Devastation is Transformers, maar dan gedaan door PlatinumGames, en dat is precies zo geweldig als ik had gehoopt.



SCORE 82

Niet het beste ooit uit de stal van PlatinumGames, maar zonder twijfel de meest trouwe videogame in de geschiedenis van Transformers. Een verademing na al die rotzooi die gebaseerd was op de films van Michael Bay.

SAMUEL



Binnen zes uur heb je de Story Mode uitgespeeld. Maar aangezien je dan net pas goed begint te worden, zul je minstens twintig uur bezig zijn voordat je de game op Magnus aankunt.



20 UREN

BASICS
F ACTION ADVENTURE
PLATINUMGAMES / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

NEED FOR SPEED

Feel the need... the need for speed! Florian spoedde zich met een bloedgang met de Thalys naar Parijs om daar urenlang in de vetste bolides te scheuren in de nieuwe Need for Speed.

REVIEW
PS4 XBOX ONE PC



Dat moet een eerbetoon aan Paul zijn... een van de figuranten die zo goed een walker speelde in The Walking Dead.

Veel fans zien Need for Speed: Underground 2 nog steeds als de beste ooit. De laatste Need for Speed, Rivals, kwam twee jaar geleden uit, maar die game was toch niet zo vet als we met z'n allen gehoopt hadden. Dat is dan ook precies de reden waarom ontwikkelaar Ghost Games een jaar heeft overgeslagen om zich nu te revancheren met een vengeance.

Open wereld

Deze nieuwe Need for Speed heeft voor het eerst geen subtitel en dat heeft Ghost Games expres gedaan om aan te geven dat we dit moeten zien als een reboot van de serie.
Ghost Games heeft heel goed geluisterd naar de gamers en geprobeerd om alle toffe elementen uit de serie in de game te proppen, en ik moet zeggen dat ze dat uitstekend hebben gedaan. Deze nieuwe Need for Speed gaat weer terug naar z'n roots en mag zich met recht weer een echte Need for Speed noemen.
Deze Need for Speed heeft weer een grote open wereld waarin je kunt doen wat je wil. Het verschil met vorige NfS games is echter dat je nergens toe verplicht wordt. Als je bijvoorbeeld helemaal niets hebt met het driften van auto's, dan doe je de Drift Events lekker niet!
In deze NfS zit namelijk een uitgebreid verhaal, dat is opgesplitst in vijf delen. Er zitten vijf main characters in de game, met elk hun eigen missies, maar je bent geheel vrij om te bepalen wie van de characters je het leukst vindt en meer aandacht geeft. Er is geen verkeerde manier om de Story mode door te lopen, je mag het helemaal zelf uitzoeken.

> **"Vooral in multiplayer is het de eerste echt leuke NfS game in jaren!"**

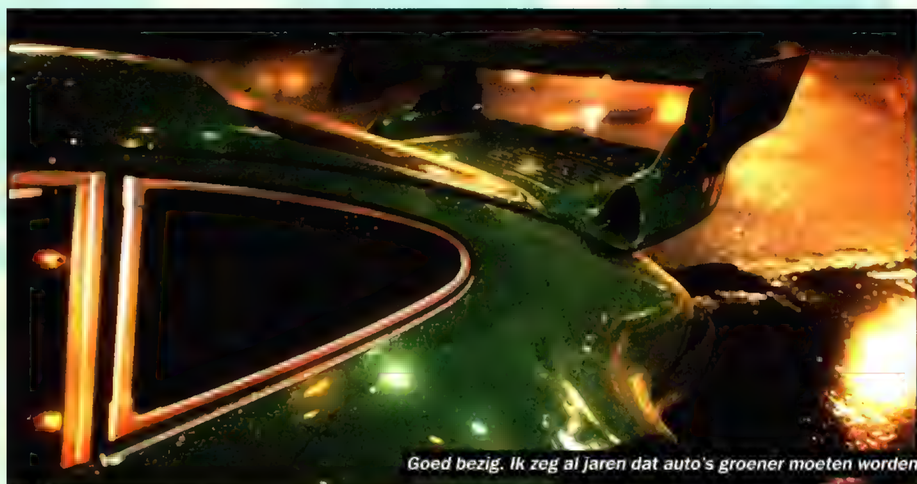
Als klap op de vuurpijl worden de onderdelen van de Story mode met elkaar verbonden door real-time filmpjes, waarin jij als speler alles vanuit first-person ziet. In de filmpjes wordt er tegen je gesproken alsof je er daadwerkelijk bij bent en dat zorgt ervoor dat je veel meer het idee hebt echt rond te rijden in Ventura Bay. Je eigen auto komt zelfs voor in de filmpjes en is af en toe niet van echt te onderscheiden.

Kat en muis

Doordat er vijf verschillende characters in de game zitten, zijn er ook vijf manieren om de game te spelen. Zo kan je de focus leggen op Speed, Style, Build, Crew en Outlaw. Van de eerste vier krijg je steeds nieuwe events, doordat ze je in-game bellen op je mobiel, maar met de Outlaw krijg je alleen contact door pittige kat en muis spelletjes te spelen met de politie. Zodra je meerdere keren de politie fuckt en ermee wegkomt, zal je opvallen bij de Outlaw, en zal hij contact met je opnemen om missies voor hem te doen.
In NfS: Rivals was de politie ontzettend overpowered, en dat is gelukkig in deze nieuwe NfS niet meer het geval. In Rivals was het geen doen om te ontsnappen aan de coppers, maar als je een beetje skills hebt, zal dat in deze NfS regelmatig lukken.
Het zorgt weer voor ouderwets goede achtervolgingen. Het is weer awesome om de politie uit te dagen, in plaats van ze alleen te ontwijken, omdat je anders toch wel gepakt wordt.

Customization

Wat veel fans zal doen watertanden, is het feit dat er weer naar hartenlust gesleuteld kan worden aan de auto's. Motorisch valt er een hoop aan te passen, maar vooral visueel is Ghost Games helemaal losgegaan met opties.
In de NfS Underground games was het mogelijk om de vetste creaties te maken en het is duidelijk dat de ontwikkelaars daar goed naar gekeken hebben. De mogelijkheden zijn belachelijk uitgebreid en je kunt letterlijk alles naar eigen voorkeur aanpassen.
Het mooie is ook dat de customization super diep gaat,

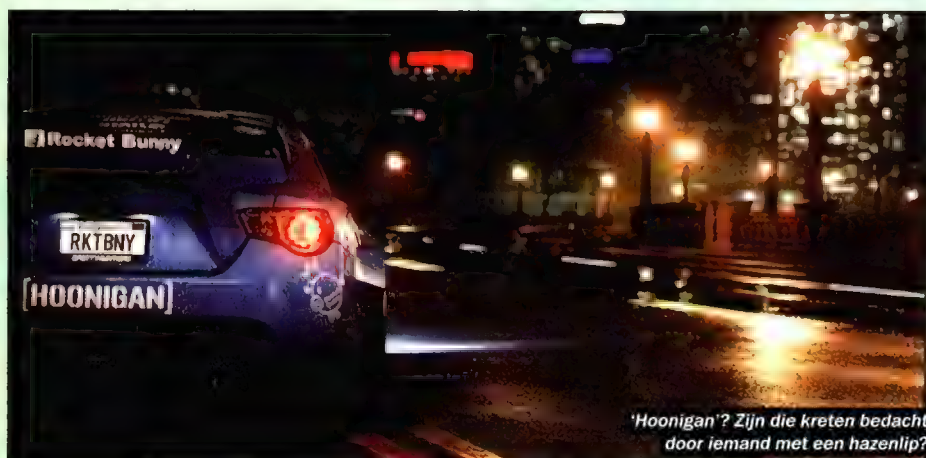

Goed bezig. Ik zeg al jaren dat auto's groener moeten worden.

maar toch heel toegankelijk is. Ik ben meestal niet zo van het zelf bouwen in games, maar ook ik had binnen tien minuten mijn droomauto gerealiseerd. Dat is de Nissan GT-R Nismo natuurlijk, baklap!



Multiplayer fun

In de grote open wereld is van alles te beleven. Het zit werkelijk volgepropt met missies, maar er zit daarnaast ook veel multiplayer fun in de game. Alle missies kan je samen met je vrienden doen, en de manier waarop connectie wordt gemaakt met de andere spelers is fantastisch. Je rijdt met z'n allen in dezelfde wereld en zodra een van je crewmembers is aangekomen bij een missie, kan hij met een simpele druk op de knop de rest van de crew uitnodigen om te joinen. De rest krijgt een pop-up in beeld met de melding en kunnen vervolgens ook meedoen. De game transporteert iedereen automatisch naar de start van het event en binnen no-time ben je met z'n allen aan het scheuren. Het is een tijd geleden dat ik zoveel plezier heb beleefd aan online racing! Tegen de A.I. racen is prima, maar tegen je vrienden is toch honderd keer leuker.



'Hoonigan'? Zijn die kreten bedacht door iemand met een hazenlip?

Urban vibe

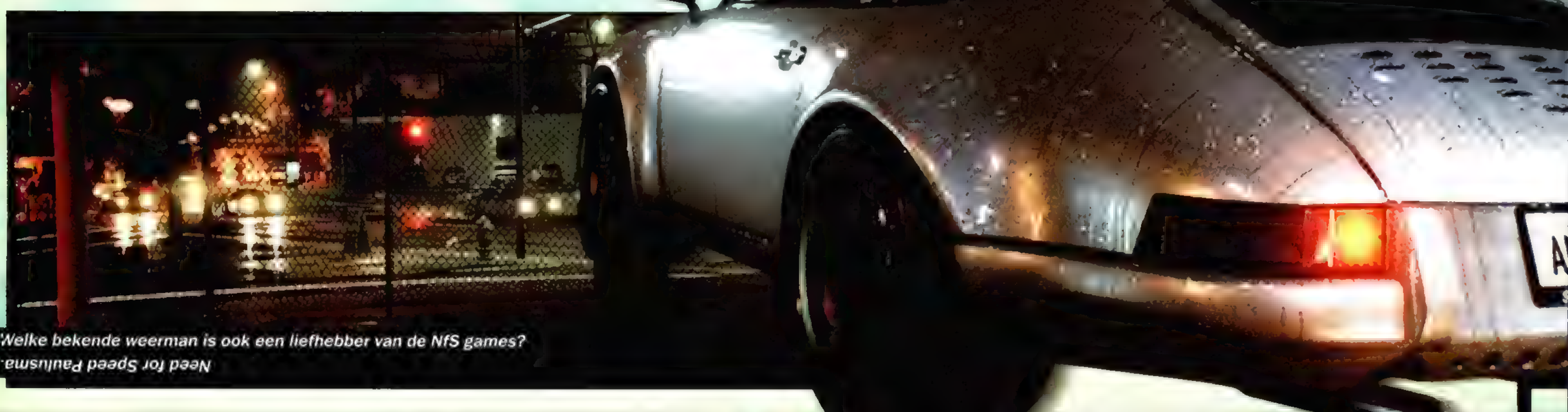
Wat deze nieuwe Need for Speed heel erg goed doet, is de urban vibe van de Underground serie nabootsen en je als speler blijven voeden met nieuwe events, onderdelen voor je auto's en stoere filmpjes.
De wereld lééft met al die vette aangepaste scheurijzers, en omdat de mogelijkheden van het customizen zo uitgebreid zijn, zal niemand in exact dezelfde wagen rijden. In de Forza games is dit ook mogelijk, maar in Need for Speed komt het veel beter tot z'n recht. Het blijft raar om over circuits te rijden met gepimpte bakken, maar hier is het een gouden combinatie.

Gekke design keuzes

Ghost Games heeft absoluut een van de beste Need for Speed games van de afgelopen jaren gemaakt, maar er zitten wel een paar gekke design keuzes in.
Zo kan je bijvoorbeeld zelf bepalen of je de auto meer grip wil laten hebben, of dat ie juist geschikt is voor driften. Het vreemde is dan weer dat je steeds terug naar de garage moet om dit aan te passen. Waarom kunnen we dat niet on-the-fly doen op het moment dat we voor een Drift Event staan?
Net als het feit dat er een soort collectibles in de game zitten, waarbij je op aangegeven plekken donuts moet slippen. Dit is echter onmogelijk met een voorwiel of vierwiel aangedreven auto. Zo zitten er meer van dit soort vreemde dingetjes in. Ze verpesten de game niet, maar echt briljant kan ik het ook niet noemen.

Respect

Grafisch ziet Need for Speed er prima uit, maar technisch zitten er nog wat foutjes in, ook na de day one patch.
Het geluid valt een enkele keer effe weg, heel soms zie je wat grafische glitches en er is af en toe wat pop-up, vooral als je zes politieauto's achter je aan hebt. Het zijn simpele foutjes die ongetwijfeld weg worden gewerkt met de tweede patch. Toch, alles bij elkaar is Need for Speed eindelijk weer eens echt leuk om te spelen en daar draait het uiteindelijk om. Respect Ghost Games, Need for Speed is terug!



Welke bekende weerman is ook een liefhebber van de NfS games?
Need for Speed Paulusma

SCORE 82

Er is geluisterd naar de fans en deze Need for Speed mag zich met recht de reboot van de serie noemen. Er zitten wat schoonheidsfoutjes in, maar vooral in multiplayer is het de eerste echt leuke NfS game in jaren!

FLORIAN



Als je door de Story mode heen racet, ben je daar in vijftien uur klaar mee, maar dan zijn er nog een shitload andere events én de toffe multiplayer!

30+ UREN



BASICS

RACEGAME
GHOST GAMES / EA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

LIFE IS STRANGE

GOLD AWARD

De kleine Franse gamestudio Dontnod kondigde een dik jaar geleden een ambitieus project aan. Een episodische game die het narratieve genre opnieuw zou definiëren. Jurjen Bakker, niet snel onder de indruk van Franse praatjes, wilde weleens zien of die grote woorden uiteindelijk zijn waargemaakt.

REVIEW | XBOX ONE | XBOX 360 | PS4 | PS3 | PC

HUH? ZIJN WIJ NIET GEKOZEN TOT KNAPSTE LEERLINGEN VAN DE SCHOOL? VREEMD. IK VIND DAT VREEMD

IK VIND HET HELE LEVEN EIGENLIJK VREEMD.

Een nat, verlaten bergpaadje, met aan het eind een hoge vuurtoren. Donkere wolken, ijzige kou en een storm van formaat Katrina. De eerste momenten in Life is Strange (LiS) zijn niet bepaald gezellig te noemen.
In de verte slokt een gigantische tornado een aan het water gelegen dorpje volledig op. Je kunt slechts machteloos toekijken hoe de natuur meedogenloos huishoudt. Een klein vissersbootje wordt door de wervelwind tegen de reeds beschadigde vuurtoren gesmakt. Het bootje splijt de bovenkant van de vuurtoren open, waardoor tientallen enorme brokstukken een vroegtijdig einde aan de game lijken te maken...

Nachtmerrie

Met het hart in je keel schrik je wakker... en ineens bevind je je in een klaslokaal van de Blackwell Academy. De plaatselijke universiteit waar jij, Max Caulfield, als tiener probeert te overleven tussen pukkelige patsertjes en cocky huppelkutjes. Vanaf het moment van ontwaken uit die ogenschijnlijke nachtmerrie, beland je in een mysterieus web rond de verdwijning van een medestudente en kom je er tijdens de eerste, nogal turbulente ontmoeting met je jeugdvriendin Chloe achter, dat je de mogelijkheid hebt om de tijd stil te zetten en zelfs terug te draaien. Een mechanisme dat de game definieert en je in de gelegenheid stelt het verhaal van LiS naar jouw hand te zetten.

Eenvoudig

Life is Strange speelt als een modern 3D Adventure (al dan niet met een controller), waardoor je interactie met de wereld uitsluitend bestaat uit eenvoudige handelingen als praten met personages, het bekijken van posters, een simpele puzzel oplossen of het onderzoeken van een laptop.
Geen extreme dingen dus, maar wat al deze simpele interacties met elkaar verbindt, zijn de zeldzaam moeilijke keuzes waartoe LiS je uitdaagt.

"Een unieke combi van verhaal, gameplay en artistieke eigenzinnigheid."

weetje • weetje

De sms'jes die je in je telefoon hebt staan, veranderen (voor een deel) wanneer je het verleden aanpast.

ZELF BELEVEN

Ik had graag meer van het plot van LiS met jullie willen delen, maar geloof me, dit is een verhaal dat je zelf wil beleven.
Ik ben trouwens niet de enige fan van LiS op de redactie, want ook Florian is besmet met het virus. Tijdens onze gesprekken over de game kwamen we erachter dat we allebei meerdere malen de neiging gehad om te stoppen met spelen, omdat de keuzes die je moet maken zo ongelofelijk moeilijk zijn. Soms kún je gewoon niet kiezen...

TOFIK DIB!! JE KUNT ERUIT KOMEN, HOOR

Keuzes

Tijdens het spelen word je regelmatig geconfronteerd met het voor RPG-spelers bekende keuzewiel: een manier van converseren waarbij je telkens uit een aantal - doorgaans vier - antwoordmogelijkheden kiest, die allemaal tot een andere reactie bij de ontvanger leiden, vaak zonder het ver-

loop van de game daadwerkelijk te beïnvloeden.
Een aantal keren per episode word je echter wél voor een keuze gesteld die (verstrekkende) gevolgen heeft voor de rest van het verhaal. Dit zijn keuzes die als een boemerang terug in je gezicht komen en worden weergegeven door een rood flikkerend keuzescherm. Je bent gewaarschuwd!
Toch is zo'n keuze niet altijd definitief. Je hebt namelijk de mogelijkheid om met behulp van je rewind-krachten, na het bekijken en beoordelen van de gevolgen van je keuze, voor een beter alternatief te kiezen. Soms maakt dat het allemaal alleen maar moeilijker voor je, want het gebeurt regelmatig dat béide opties je dwingen iets te doen wat je eigenlijk niet wil.



Soms zijn de keuzes in de game dan ineens weer heel makkelijk...

Vakwerk

Niet alleen het verhaal en de gameplay maken van LiS iets bijzonders, ook qua graphics en uiterlijk van de game heeft Dontnod vakwerk afgeleverd. Zo zijn de menu's prachtig weergegeven in een subtiele, cartooneske tekenstijl, die perfect aansluit op de artistieke achtergrond van hoofdpersoon Max.
In die menu's vind je een uitgebreid dagboek (een soort samenvatting van je belevenissen tot dan toe), heb je toegang tot sms'jes die je ontvangt van andere personages en kan je dossiers inzien over de hoofdpersonen en locaties in de game.
Tot slot is er de mogelijkheid foto's te verzamelen met je camera, waarvan je je collectie ook na het uitspelen van de game in de Collector's mode compleet kan maken.

TIPS BIJ HET SPELEN

❶ Zorg voor voldoende eten. Wanneer je emotioneel instabiel bent, moet je altijd voldoende snaaierij in de buurt hebben.
❷ Verwijder breekbare spullen uit je omgeving. Hierdoor vermijd je materiële schade wanneer je de controller weer eens door de kamer smijt bij het moeten maken van een onmogelijke keuze.
❸ Koop voldoende keukenrollen/tissues. Nee baklap, er zit geen hitsige content in deze game. Wees bereid om een zwembad aan tranen weg te pinken tijdens LiS. Die shit is zo emotioneel als de geboorte van je eerste kind (uuuh... denk ik).

DE STRUGGLES VAN DONTNOD ENTERTAINMENT

Gamestudio Dontnod entertainment heeft moeilijke tijden gekend. Het begon al met de ontwikkeling van Remember Me (hun vorige game), waarbij ze de grootste moeite hadden om een uitgever te vinden. De reden daarvoor was op zijn zachtst gezegd opmerkelijk te noemen: de protagonist van de game was een vrouw en daar wilde niemand zich destijds aan wagen. Na de tegenvallende resultaten van Remember Me liet CEO Oskar Guilbert weten dat ze bezig waren met een nieuw, ambitieus project. Iets met een meisje dat de tijd kon manipuleren. Na veel afwijzingen was het plots Square Enix dat akkoord ging met alle voorwaarden van Dontnod en razend enthousiast was over het concept. Een beslissing waar ze geen spijt van gehad zullen hebben, Life is Strange gaat, terecht, als een malle!

Lousy lipsync

Life is Strange is een unieke combi van verhaal, gameplay en artistieke eigenzinnigheid, die in zóveel opzichten uitblinkt dat een kleine onzuiverheid vergeven kan worden, maar niet onbenoemd mag blijven: de lipsync van Thunderbirds-achtige proporties. En dat is met name tijdens de vele close-ups toch wel ergerniswekkend.
Verder heb ik na het uitspelen van alle vijf de episodes geen enkele reden kunnen ontdekken om deze game niet te gaan spelen. ✪



SCORE 90

Life is Strange is voor mij dé verrassing van 2015. Een nieuw hoogtepunt in het adventure genre, dat iedere liefhebber van een goed en meeslepend verhaal gespeeld moet hebben.

JURJEN



In een uur of twintig heb je alle vijf de episodes uitgespeeld. Daar kun je nog een paar uurtjes in de Collector's mode bij optellen.

20 UREN



BASICS

ADVENTURE
DONTNOD / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW



CHIBI-ROBO ZIP LASH

Chibi-Robo is eigenlijk best een lullig figuurtje. Zo is hij slechts tien centimeter groot en moet hij zichzelf om de haverklap opladen met het snoer dat aan zijn kont bungelt. Mensen maken graag misbruik van hem; laten 'm bijvoorbeeld de vloer boenen met een tandenborstel. Toch is Jurjen fan van Chibi-Robo.



Klinkt goed: een vijand met een stekker de mond snoeren...

Waarom ik fan ben van Chibi-Robo? Twee redenen.
Ten eerste is het gewoon een schattig, optimistisch personage dat nooit klaagt en altijd dapper doet wat hem wordt opgedragen.
Ten tweede was zijn eerste grote avontuur op de GameCube een hoogst vermakelijk, zelfs wat emotionerend spel.
De Chibi-Robo avontuurtjes die daarna verschenen, waren te obscuur en oppervlakkig om ze hier te noemen, dus laat ik maar beginnen met vertellen over Chibi-Robo's nieuwste avontuur - dat compleet anders is dan alles wat hij eerder beleefde.

Bionic Commando

Alsof Nintendo nog niet genoeg helden voor 2D-platformers op stal heeft staan, hebben ze van Chibi-Robo een 2D-platformheld gemaakt. Met als bijzonderheidje dat hij zijn snoer en stekker op allerlei manieren kan gebruiken. Bijvoorbeeld als zweep, om de robots en aliens op zijn pad mee te killen, maar vooral als Bionic Commando-achtige grappling hook, om mee op hogere platforms te klimmen, om aan te slingeren en om voorwerpen mee naar zich toe te trekken.
Chibi begint elk level met een heel kort snoertje, dat je moet verlengen door balletjes te vinden; want alleen als zijn snoer lang genoeg is, kun je bepaalde platformen bereiken of omgevingspuzzels oplossen.

> **"Echt spannend of bevredigend wil het qua gameplay niet worden."**

Sommige van die puzzels vereisen dat je het snoer via muren naar bepaalde schakelaars kaatst, en dat zijn - samen met sommige eindbaasgevechten - toch wel de leukste dingen die het spel te bieden heeft. Verder vond ik het allemaal vooral heel erg 'mwoaw'. Een beetje traag ook. En wat de levelstructuur betreft zelfs ronduit debiel.

Ronduit debiel dus

Er zijn zes werelden met elk zes levels. Aan het eind van een level bepaalt een soort rad-van-fortuin wat je volgende level binnen een wereld wordt. Als het rad bijvoorbeeld na het eerste level op drie komt te staan, ga je door naar level vier. Maar uiteindelijk moet je level twee en drie ook nog wel halen voordat je naar de volgende wereld mag. Dit betekent dat je mazzel moet hebben of panelen voor het rad moet kopen om op de juiste levels terecht te komen, maar zelfs dan zul je nog wel eens gedwongen worden een eerder voltooid level nóg eens te spelen.



Wat is zwartgeblakerd, knettert en hangt aan het plafond?
Mijn persoontje, die een lamp probeert aan te sluiten.



Chibi-Robo gaat onder water altijd met de stroom mee.

Als je erg optimistisch bent, denk je dan misschien, ha fijn, een kans dat level nog eens goed uit te pluizen en alle collectibles mee te pikken (er zitten namelijk heel veel collectibles in Chibi-Robo), maar ik ben vandaag niet in een optimistische bui. Ik ben zelfs een beetje chagrijnig, en dat komt door jou, Chibi-Robo. Je spel is gewoon niet zo goed. En die levelstructuur is dus ronduit debiel.

Te klein

Chibi-Robo blijft als personage charmant genoeg om Zip Lash dragelijk te houden, maar echt spannend of bevredigend wil het qua gameplay niet worden. Het idee dat je dat snoer kunt verlengen is cool, maar wat heb je eraan als je het volgende level weer met zo'n lullig kort snoertje begint?
En wat heb je aan levels waarin je aan een ballon hangt of een duikboot bestuurt, als het allemaal zo onhandig en traag aanvoelt?
Van Nintendo, als maker van geweldige 2D-platformavonturen met Mario, Yoshi, Wario, DK en Kirby, mag je toch meer verwachten.
Sorry Chibi, in vergelijking met díe helden, ben je gewoon een maatje te klein. Kijk, hier heb je een tandenborstel, ga de vloer maar weer poetsen.



weetje weetje

Bij gebruik van een Chibi-Robo amiibo krijg je (A) Super Chibi-Robo en (B) een vending machine waar capsules met verzamelbare poppetjes uitkomen. Gekkenhuis.

SCORE 54

De kleinste held van Nintendo weet niet boven zichzelf uit te stijgen in zijn eerste 2D-platformavontuur. Ik blijf fan van Chibi-Robo, maar dat heeft ondertussen meer te maken met zijn uitstraling dan met zijn games.

JURJEN



Na tien uur ben je stiekem eigenlijk wel blij dat het erop zit.

10 UREN



BASICS

2D-PLATFORMER
SKIP / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT NIETS AAN ONZE AANDACHT MAG ONTSNAPPEN

ZEKER GEEN ZONDE



Titel: Divinity: Original Sin Enhanced Edition
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 49,99

Toen Divinity: Original Sin van het sympathieke Belgische Larian Studios voor de PC verscheen, gaf Alie de game een terechte Gold Award (91 om precies te zijn). Nu is de game overgezet naar de PS4 en Xbox One **en dringen vergelijkingen met Diablo III: Ultimate Evil Edition zich op**. Als 'port' als zodanig snijdt dat zeker hout; ook deze Enhanced Edition werkt goed op de consoles, al blijft dit genre net wat lekkerder spelen op de PC.

Inhoudelijk heeft deze game veel meer met turn-based pen & paper RPG's te maken, maar ook met klassiekers als Baldur's Gate. Dit is een klassieke RPG in een modern jasje, waarbij het role-playen veel meer gelaagd is en de game een flinke dosis uitdaging biedt. Ontspannen hack & slashen is er niet bij en ik voorspel dat je vaak in het stof zult bijten. De turn-based combat vraagt doordachte keuzes, net als het leveLen van je personage. Er is bovendien een grote geluksfactor aanwezig.
Be aware, de menu's zijn nog steeds overdadig, maar de sfeer, old school gameplay en brillante dialogen maken veel, zo niet alles, goed. En **speciaal voor de consoles krijg je er een co-op modus bij**, zodat je gezellig op de bank met een medeavonturier aan de bak kan.



OORDEEL:



MINECRAFT? VERTEL, VERTEL...



Titel: Minecraft: Story Mode - Episode 1: The Order of the Stone
Platform: PC / iOS / PS4 / Xbox One / Wii U / Android / Vita
Prijs: € 9,99

Het originele Minecraft weigert je verhalen te vertellen. In plaats daarvan schept het de omstandigheden waarbinnen je je eigen verhaal kunt beleven. Dat is dan ook wat Minecraft zo fascinerend maakt: de vrijheid om je eigen, nooit eerder vertelde verhaal te vertellen. Wat dat betreft **staat de Story Mode van Minecraft haaks op alles wat Minecraft zo fascinerend maakt.**
Wie eerder games van Telltale heeft gespeeld, weet hoe het werkt: je volgt de dialogen tussen diverse personages, en kunt af en toe een reactie kiezen. Op sommige momenten kan je reactie het verhaal in een andere richting sturen. In de Story Mode van Minecraft bepaalt jouw reactie op de ruzie tussen twee vrienden bijvoorbeeld of één van die vrienden vertrekt of bij je groep blijft. Toch zal elke speler van de Story Mode langs grote lijnen hetzelfde verhaal beleven.





Het spel begint wat suf en traag met een bouwwedstrijd, maar daarop volgt gelukkig al snel een cool gevecht met een monster, een achtbaanritje door een bepaalde omgeving en... nou ja, **effe doorbijten en de vaart zit erin.**
Onderweg is er naast de keuzemogelijkheden in dialogen nog wat beperkte interactie mogelijk, bijvoorbeeld bij het vechten tegen zombies, het ontwijken van projectielen of het combineren van grondstoffen tot gereedschappen, maar verwacht daar niet te veel van.
Zelfs de kleine puzzels lijken niet bedoeld je aan het denken te zetten; het zijn meer grappige intermezzo's die je bij het vertelde verhaal betrokken houden. En dat werkt, ook omdat er gewoon een leuk verhaal wordt verteld.

Leuke fictie komt voort uit goede personages, en Telltale weet wel hoe ze goede personages neer moeten zetten. Natuurlijk mikt dit Minecraft verhaal op een veel jongere doelgroep dan een Telltale game als The Walking Dead, maar dat maakt het des te knapper dat ze mij als oudere gamer mee kregen in het verhaal. Ik vond het steeds belangrijker worden de juiste keuzes 'voor mijn vrienden' te maken.
Minecraft is inmiddels meer dan een game, het is ook een universum. Een universum dat ruimte biedt om voor fans herkenbare, spannende verhalen te vertellen, zo hadden YouTubers ook al ontdekt.
Niets komt in de buurt van de verhalen die ik in het originele Minecraft beleefde, maar de Story Mode levert wel het leukste verhaal dat mij tot nu toe in het Minecraft universum is verteld.
Ik vond het oprecht jammer dat Episode 1 na twee uurtjes alweer voorbij was, en kijk uit naar de volgende vier delen.

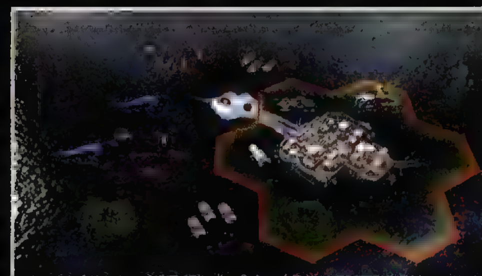
SCORE 75

WATER AAN DE LIPPEN



Titel: Sid Meier's Civilization: Beyond Earth - Rising Tide
Platform: PC
Prijs: € 29,99

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth was stiekem gewoon Civilization-in-space, maar dan net effe anders. Niet heel veel anders overigens, al zorgde **het sciencefiction thema wel voor een aangenaam fris windje** én schonk het de makers de mogelijkheid om los te breken van de 'regels' die bij de bekende Civilization games horen.
Zo had je in Beyond Earth logischerwijs geen historische leiders, geen bekende volkeren en geen culturele verplichtingen die iedereen verwacht van een 'Sid Meiertje'. Het turn-based principe bleef in tact en nog steeds draaide het om koloniseren en uitgroeien tot een grootmacht.
En zoals je ook bij de 'normale' Civilization games je klokje erop gelijk kunt zetten, was het geen kwestie óf maar wanneér er een uitbreiding op BE zou komen.



Rising Tide introduceert meer dan alleen maar een nieuwe beschaving en een paar funky extra units: **we mogen nu water koloniseren en drijvende steden bouwen.** Dat heeft een behoorlijke impact op de gameplay, aangezien je die drijvende creaties ook nog eens mag verplaatsen wanneer je dat goeddunkt. Zo kun je je steden verplaatsen naar vruchtbare, grondstofrijke gebieden of bouw je ze uit tot verdedigende vestingen bij een op handen zijnde aanval.



Natuurlijk zijn er ook de nodige aanpassingen aan de bestaande gameplay. Nieuwe gebouwen, nieuwe Wereldwonderen, nieuwe eenheden (waaronder een onderzeeër) **en meer nadruk op diplomatie en de levensideologieën die je als leider aanhangt.** Die laatste hebben grote invloed op de soort eenheden die je kunt maken.
Het diplomatiemodel is zelfs helemaal op de schop gegaan waardoor je, wanneer je meer voor de dialoog dan voor brute kracht gaat, nog meer aan je eigen leiderschap kunt schaven.
Rising Tide vult het toch al prima Beyond Earth over de hele linie aan, en dat is in dit geval zeker geen water naar de zee dragen.

SCORE:



(NOG EEN KEER) OPWARMEN VOOR FALLOUT 4



Titel: Wasteland 2: Director's Cut
Platform: PC / Xbox One / PS4
Prijs: € 2,99



Zo, wat ben ik blij dat Wasteland 2 er nu ook voor de consoles is! Niet dat deze topdown, turn-based RPG perfect geoptimaliseerd is voor de PS4 of Xbox One, of omdat je 'm beter kan spelen met de controller dan met de muis. Nee, het gaat mij om de Trophies en om het feit dat ik nu, via de PlayStation TV, vanuit bed lekker kan **avonturieren in een andere ellendige, post-apocalyptische wereld**, terwijl ik wacht totdat ik begin november lekker kan avonturieren in een andere ellendige, post-apocalyptische wereld.

Maar tegen de tijd dat je dit leest, is Fallout 4 al uit en heeft het veel minder zin om Wasteland 2: Director's Cut te spelen. Tenzij je natuurlijk gek bent op alles waar Fallout voor staat, behalve de FPS-achtige actie waar het sinds deel 3 om draait.
Heb je Wasteland 2 in dat geval nog niet gespeeld, **grijp dan snel deze Director's Cut**, jij zeldzaam geval.

OORDEEL:





MAGERE VIKING



Titel: Jotun
Platform: PC
Prijs: € 14,99

Na Jan z'n lovende preview een paar PU's geleden kon ik niet wachten om met Jotun aan de slag te gaan, maar helaas klikte de game niet zo goed voor mij als hij voor Jan deed.
Je zou denken dat **een top down hack & slack game met gigantische eindbaasgevechten** en een mooi handgetekend stijltje mij op het lijf is geschreven, maar helaas laat Jotun steken vallen op het gebied van de gameplay.

Het is duidelijk dat de Kickstarter campagne van waaruit Jotun is opgestart, niet genoeg geld heeft opgehaald, want de game voelt op vele fronten mager aan. De wereld is leeg, de bossfights zijn makkelijk te cheesen en de grafische details zijn raar verdeeld, waardoor sommige stukken aanzienlijk lelijker zijn dan andere.
Misschien moet je Jotun proberen als je onwijs van Noordse mythologie houdt en die game een keer in de Steam sale is, maar anders zou ík 'm links laten liggen.

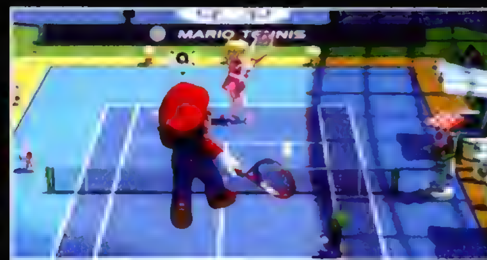
OORDEEL:



ULTRA SOBER



Titel: Mario Tennis: Ultra Smash
Platform: Wii U
Prijs: € 44,99



Ook al zorgde het tennisachtige Pong in 1972 voor de doorbraak van videogames naar het grote publiek; tennis blijft een nogal beperkte sport om naar een videogame te vertalen. Ik bedoel, twee spelers, hooguit vier, die een balletje heen en weer meppen in een vrij klein speelveld, dan hebben we die hele sport wel weer beschreven.
Natuurlijk heeft Mario sinds de eerste Mario Tennis op de Virtual Boy (1995) allerlei gekke personages, power-ups en zelfs eens een RPG-stand aan tennis toegevoegd, maar **uiteindelijk blijft tennis gewoon tennis.**

De nieuwste Mario Tennis biedt naast de speciale (sprong)slagen, gelukszones en diverse ondergronden uit de voorgangers op de GameCube en 3DS nu ook knallend heldere HD-graphics en amiibo-ondersteuning.
Toch voelt de game kaal en beperkt. Zo is er bijvoorbeeld slechts één minigame (een rally met een grote bal), slechts één power-up (een megapaddenstoel), slechts één toernooistand en geen trainingsstand. Daarbij kun je met je amiibo wel online en tegen de computer dubbelen, maar niet offline tegen een tweede speler op hetzelfde systeem. Je begrijpt: een RPG-stand hoef je dit keer al helemaal niet te verwachten. Het beste wat je als eenzame speler kunt doen, is met elk personage het knock-out toernooi afwerken om dingetjes vrij te spelen, wat vrij eenvoudig gaat omdat je tegenstanders zelfs op expertniveau weinig tegenstand bieden. Twee-speler-tennis is leuk en spannend, maar dat geldt ook nog steeds voor een potje Pong.
Als Nintendo hun release van de zoveelste tennisgame wil rechtvaardigen, hadden ze er toch wel wat meer van mogen maken.

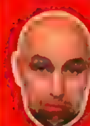
SCORE:





Titel: Overlord: Fellowship of Evil
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 18,99

TE MIN(ION) VOOR DE DUIVEL



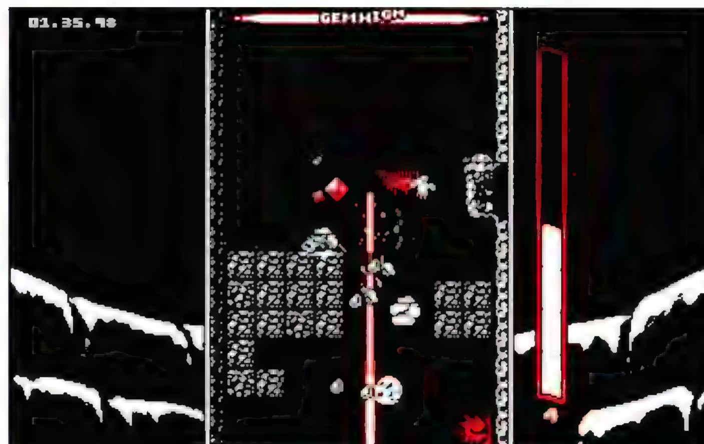
Met pijn in mijn hart constateer ik dat de Overlord franchise bij deze voorgoed dood en begraven is. De eerste twee tactische, charmante, Pikmin-achtige Overlord games waren verre van perfect, maar hadden een eigen smoelwerk en heerlijke humor. Mede dankzij het prima schrijfwerk van Rhianna Pratchett, die haar sporen in de game-industrie inmiddels dubbel & dwars verdiend heeft.
Het Delftse Triumph Games maakte deel 1 en 2, maar hebben met Overlord: Fellowship of Evil niets van doen. Een geluk bij een ongeluk, al zal het ook hen pijn doen om te zien wat voor **ongeinspireerde, halfbakken, slecht afgewerkte drol** Codemasters heeft afgeleverd.

Dat er überhaupt nog een Overlord game het licht zou zien, kwam al als een grote verrassing, maar deze reboot annex verkapt derde deel slaat onbedoeld (althans, daar ga ik toch maar even vanuit) de nagel in de doodkist van de franchise.
Wie een Overlord 3 verwacht, komt bedrogen uit. Fellowship of Evil is **een lauwe Diablo/Torchlight kloon** waarbij je nu uit vier Overlords mag kiezen om vervolgens kerkers te schonen en vallen te ontwijken. Het heeft heel weinig meer te maken met wat Overlord was, en is niks meer dan een simpele action-RPG waar er al veel te veel van zijn.

Enige twist is het oproepen van je Minions die je helen of bijstaan tijdens de combat… ware het niet dat de collision detection zo ruk is, en **de A.I. van de Minions [illegible]**. Je loopt je meer te ergeren aan je slaafjes dan dat ze echt van pas komen.
Sowieso is de game verre van netjes afgewerkt, wat wel aangeeft dat de ontwikkeling ervan een zielloze exercitie was. En daar heeft zelfs de Duivel niks aan.

OORDEEL:





HIER GA JE WEL DOWN MEE ZIJN



Titel: Downwell
Platform: PC / iOS
Prijs: € 2,99

Ik moest 225 woorden schrijven voor dit stukje in Ook Gespeeld, maar ik heb er maar drie nodig: **Downwell is awesome**. Niet overtuigd? Dat komt op zich wel goed uit, want ik zal die 225 woorden toch echt moeten aanleveren aan Ed.

Downwell is een roguelike platformer waarin je zo diep mogelijk in een put moet zien te komen. **In tegenstelling tot traditionele platformers waar je omhoog moet klimmen, ga je hier dus steeds lager.** Dat klinkt als een subtiel verschil, maar het zorgt ervoor dat Downwell aanvoelt als iets dat je nog nooit eerder hebt gespeeld.
Om je te verdedigen tegen allerlei vijanden in de put beschikt je mannetje over een setje gun boots. Je kan een aantal keer in de lucht schieten door op de springknop te drukken om de vijanden onder je te verslaan, en als je daar een beetje handig in wordt, ben je binnen no-time lange combo's aan elkaar aan het rijgen.
Langere combo's resulteren in meer doekoes, en die pegels kan je weer uitgeven aan broodnodige upgrades.

De structuur van Downwell doet heel erg denken aan die van Spelunky. Het is rete moeilijk, upgrades maken al het verschil en **het gevoel van voldoening als je eindelijk verder komt dan je vorige record is gigantisch**.
Ik heb Downwell helemaal grijs gespeeld op m'n telefoon, elke vrije minuut weer een poging wagend, maar ik kan me goed voorstellen dat de Steam versie ook een genot is om te spelen. Want Downwell is awesome.

OORDEEL:



EEN PRACHTIGE ODE AAN CLICHÉS



Titel: Tales of Zestiria
Platform: PS3 / PS4 / PC
Prijs: € 49,99

Het serene plattelandsleven van een onschuldige, naïeve jongen wordt bruut verstoord wanneer zijn land geconfronteerd wordt met de terugkeer van een eeuwenoud kwaad. Hij komt erachter dat hij de reïncarnatie blijkt te zijn van de legendarische held die de demonische aanwezigheid keer op keer wist te verslaan; een lotsbestemming die hij omarmt op het moment dat hij een mythisch zwaard uit een steen weet te trekken.
Beschrijf ik hier de eerste paar uur van de meeste Zelda games en van een heleboel RPG's? Ja, én ook die van Tales of Zestiria. Het grootste minpunt van dit nieuwste deel in de heerlijke Tales reeks is dan ook het feit dat het verhaal (en de personages, helaas) nauwelijks weet te verrassen of indruk weet te maken; **je hebt het allemaal al een keer gezien, hoe episch het uiteindelijk ook wordt**. (En dat wordt 't.) Echt storend is dit extreme gebrek aan originaliteit echter niet, want Zestiria's wereld voelt als een zeer bewuste hommage aan de vele fantasievolle JRPG's waar het genre groot mee is geworden, zoals Final Fantasy, Dragon Quest en Tales of Symphonia. Daarnaast zit er ironisch genoeg **best veel innovatie in de gameplay**, vooral in het real-time vechtsysteem. Alle aanvallen die je uitvoert, van je zwaardaanvallen tot je magie (Artes), maken langzaam een blauw metertje leeg, dat automatisch weer aanvult als je even niets doet.
De game geeft je dus de vrijheid om zo snel en intens aan te vallen als je wil, maar balanceert dat door je continu op dat blauwe balkje te laten letten.



Ook is dit **de eerste Tales-game die 'open wereld' is**, al zijn de dungeons dan wel weer extreem lineair. Al met al is Tales of Zestiria dus een game die al z'n kwaliteiten stiekem een beetje lijkt te ondermijnen, maar op een charmante manier, waardoor je het allemaal meer dan prima vindt. Verrassend genoeg heb ik hier dan ook meer van genoten dan van de twee Tales of Xillia games.

OORDEEL:
決まり文句!

GRATIS XCOM MET ZOMBIES = WIN!!!



Titel: The Walking Dead: No Man's Land
Platform: iOS
Prijs: GRATIS

Mensen die zich laten meesleuren door een hype, kunnen vaak domme of nutteloze beslissingen maken. Zoals een gelicenseerde, gratis app downloaden, gefrustreerd raken door het feit dat het zo fucking lang duurt voordat je er verder in komt, en dan pegels neerkwakken om goud te scoren.
The Walking Dead: No Man's Land is zo'n product dat moet inspelen op dergelijke menselijke stommiteiten. Het kwam uit, vlak voordat het zesde seizoen van zombieserie The Walking Dead begon en laat je zombies afslachten onder de bezielende leiding van Daryl Dixon hemzelf! Tenminste, in de eerste episode, maar wonder boven wonder is de kans groot dat je daarna nog steeds geboeid bent door dit spelleke...



The Walking Dead: No Man's Land is vrij simpel en treffend te omschrijven als **een XCOM light waar de aliens vervangen zijn door zombies**. Dat is een groot compliment en dat verdient de game ook, want de turn-based gameplay is perfect voor op je telefoon, werkt verslavend en is - naarmate de game vordert - tactisch genoeg om je door het irritante pay-to-not-wait model heen te slaan. Want het blijft natuurlijk een gratis game en dat betekent dat je steeds langer moet wachten op upgrades voor je kamp en je zombie-killende survivors, plus hun uitrusting.



Maar ik zou bijna willen zeggen dat de game al het wachten waard is, want ik ben echt bij een van de laatste episodes aangekomen zonder te dokken, iets dat me nog nooit gelukt is in een spel met een dergelijk betaalmodel. Meestal is het ook simpelweg onmogelijk of te tergend.

Er zijn verschillende redenen waarom je No Man's Land blijft spelen: ten eerste is het neerschieten, doodslaan en/of neersteken van de kleine zombietjes een verontrustend bevredigende bezigheid, wat voornamelijk komt door een fijn physics systeem. De ondoden delven daarmee op realistische wijze het onderspit en omdat het op je telefoon zo klein en prutserig verbeeld wordt, is het zelfs een beetje aandoenlijk. **D'aaaawwww, het kleine zombietje spuit bloehoed!**
Een van de hoogtepunten van No Man's Land zombie-killerij is als je een rij van vijf of zes lopende doden met één welgemikt schot van je hunter z'n rifle tegelijk kapotschiet, een soort domino van in elkaar zakkende poppetjes tot gevolg. Neem dat, BITCHES!

De tweede reden is het upgraden van je survivors, je kamp en het unlocken van nieuwe klassen. **De vooruitgang in het spel is verrassend sterk en uitgebreid voor een gratis titel**, hoewel het natuurlijk jammer genoeg gepaard gaat met veel fucking wachten. Gelukkig kan het goud waarmee je dit proces versnelt ook verdiend worden zonder flappen uit je poeplap te trekken, maar dat gaat natuurlijk vrij langzaam, en ik was voornamelijk m'n inkomsten aan het sparen om extra slots voor nieuwe survivors te kunnen betalen. No Man's Land doet dus doodleuk mee aan de vieze gratis game trucjes, maar geeft genoeg terug om het wachten te verzachten en je schandalig verslaafd te maken. Ik ga die tv-serie ook maar weer eens oppakken...

SCORE 87

PULARIA

Wanneer de blaadjes van de bomen beginnen te vallen, dan weet je het: tijd voor een nieuwe iPhone! Maar voor een nieuwe monitor en een nieuw gaming toetsenbord halen we onze neus ook niet op, hoor.

PHILIPS

BDM3275UP

4K BEGINT LANGZAAM STEEDS MEER IN TE BURGEREN, DUS ALS JE AL EEN DIKKE PC HEBT STAAN, DAN WORDT HET MISSCHIEN WEL EENS TIJD OM OOK IN JE MONITOR TE INVESTEREN.

De Philips BDM3275UP is een 32 inch high-end scherm met een dito prijskaartje... maar dan heb je ook wat.

Het beeld is werkelijk superieur. De 4K-resolutie met 3840 x 2160 pixels en 10 bit ondersteuning levert sublieme flikkervrije beelden. Games en films heb je zelden helderder op een scherm gezien. De input-lag klokt gemiddeld op 10 ms, maar daar merk je tijdens het gamen vrijwel niks van. Achter de monitor zit bovendien een HUB met uitgebreide aansluitingsmogelijkheden waaronder HDMI, USB 3.0, DisplayPort voor overdrachtssnelheden tot 10,8 Gbps en MHL voor het streamen van mobiele content.

Enige minpuntje is de lagere contrastverhouding door het gebruik van IPS technologie, maar daar krijg je wel betere kleurweergave en wijdere kijkhoeken voor terug.

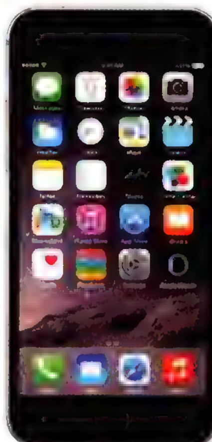
Al met al is de BDM3275UOP een van de beste 32 inch 4K schermen van dit moment.

ADVIESPRIJS: € 1099,-



APPLE

iPHONE 6S



HET 'S'-MODEL IS BIJ DE IPHONE ALTIJD EEN TUSSENMODEL. WERELDSCHOKKENDE WIJZINGEN ZIEN WE VERMOEDELIJK PAS WEER BIJ DE IPHONE 7, MAAR TOCH HEEFT APPLE WAT AARDIGE DINGETJES TOEGEVOEGD.

Natuurlijk is het leuk dat er een rosé kleurtje is bijgekomen, en alleen al daarom verkoopt juist die uitvoering als een malle, maar gelukkig is er ook inhoudelijk wel het een en ander te melden.

Om te beginnen is de 6s weer een stukkie sneller. Dat geldt voor de processor, alsook het verdubbelde werkgeheugen (2GB). Daardoor wissel je makkelijker tussen apps en start alles een stuk rapper op.

3D Touch is een erg leuke nieuwe feature waarmee je kunt 'peeken' in content. Het scherm is drukgevoelig, waardoor je er op meerdere manieren op kunt drukken. Naast de standaard 'tap' en het lang ingedrukt houden, kun je ook extra hard op het scherm tikken. Dan openen zich allerlei functies waardoor je bijvoorbeeld al meteen kunt spieken in een inkomend mailtje of weblink, zonder de boel daadwerkelijk te openen. Of je kunt met de camera app op deze manier direct een selfie maken. Handig, want dat scheelt tijd.

De camera is opgeschroefd van 8 naar 12 megapixels met een leuke toevoeging: 'Live Foto's'. Deze functie maakt van alle foto's automatisch een soort gif'je of kort filmpje. Je ziet namelijk in de foto wat er vlak voor en vlak na gebeurt. Dit gaat binnen mum van tijd standaard worden op social media, let maar op.

Al met al heeft Apple er toch weer voor gezorgd dat de iPhone 6s (of de 6Plus) de beste iPhone is van dit moment.

VANAF € 699,-



LOGITECH

G410 ATLAS SPECTRUM TKL MECHANICAL GAMING KEYBOARD



DE G410 IS EEN SOORT AFGESLANKT BROERTJE VAN DE G910 ORION SPARK GAMING KEYBOARD.

Het betreft opnieuw een mechanisch toetsenbord met funky lampjes inclusief dezelfde nauwkeurige Romer-G toetsen waardoor toetsaanslagen tot 25 procent sneller dan andere mechanische toetsen worden verwerkt.

De crux zit 'm in het feit dat deze uitvoering compacter en veel lichter is en dus ideaal om mee te nemen naar een LAN-party of een eSports toernooi. Het idee erachter: doordat het numerieke toetsenbord ontbreekt, zijn er grotere bewegingen te maken met de muis en heb je dus meer space om te gamen. En als je thuis weinig ruimte op je bureau hebt, is de G410 ook een prima alternatief. Een alternatief dat sowieso drie tientjes goedkoper is dan de Orion Spark.

€ 149,-



QUIZT JE DAT?





DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **The Beginner's Guide is geen game maar...?**
- A) Een verzameling gamedesign experimenten
- B) Een inleiding op de Kamasutra
- C) Een handleiding voor hersenchirurgen

2 **Wat krijg je als je Bayonetta kruist met robots?**
- A) Een lekker mechanisch wijf
- B) De nieuwste Transformers game
- C) Robonetta

3 **Wat deed Samuel op een podium in de Jaarbeurs?**
- A) Als versiercoach een lezing geven voor honderden cursisten
- B) Een demo van Dark Souls III spelen
- C) Aan een publiek van Achondroplasie patiënten vertellen dat je desondanks veel kunt bereiken

4 **Jurjen vergelijkt Project Zero: Maiden of Black Water met...?**
- A) Een broodje shoarma met knoflooksaus
- B) Een kaasplankje met een goed glas wijn
- C) Een prostituee met een houten been

5 **Wat zou Wouter het liefst z'n hele leven doen?**
- A) Rondwandelen op beurzen als de Firaxicon, Blizzcon en Comic Con
- B) Koe knuffelen met Groninger Blaarkoppen
- C) Niets

6 **Tacoma is de naam van een game, maar ook....?**
- A) Een scheldwoord voor een irritante bejaarde: voluit 'takke oma'
- B) De naam van de olietanker die in 1984 verging bij Urk
- C) Een middelgrote havenstad in Washington

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN FALLOUT 4 LOOTCRATE MET ALLEMAAL TOFFE GOODIES T.W.V. $150,- + DE FALLOUT 4 SURVIVAL GUIDE!



PU 265 LIGT 15 DECEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS DE FORCE PROMINENT AANWEZIG IN ONS STAR WARS THEMANUMMER!
- BESPREKEN WE DE BESTE EN DE SLECHTSTE STAR WARS GAMES ALLER TIJDEN
- ONTHULLEN WE MEERDERE GEHEIMEN OVER THE FORCE AWAKENS
- VRAGEN WE DE REDACTIE NAAR HUN LIEFDE OF HAAT VOOR A GALAXY FAR FAR AWAY
- GAAT ALIE GEWOON EFFE EEN WEEK NAAR KOREA VOOR EEN NIEUWE-OUDE MMO!
- PLOEGT JAN MET LARA CROFT DOOR DE SNEEUW
- SLUIT DE WII U HET JAAR FRAAI AF MET XENOBLADE CHRONICLES X
- BLIKKEN WE TERUG OP DE BESTE GAMES VAN 2015

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



POSEUR VAN DE MAAND

Beginnende poseurs zullen het niet aandurven, maar een professional als Jan draait er z'n hand niet voor om: vrijwillig compleet voor lul staan. Poseur Jan toont lef met deze foto, en maakt weer eens duidelijk dat alleen hij in staat is tot het maken van een perfecte HELFIE (een foto met Humor, Emotie, Lef, Fantasie, Inventiviteit en Expressie).

NOG MEER POSTERS!

Een paar maanden geleden vroeg onze directeur ons om ideeën om de PU nog succesvoller te maken, waarop Ed meteen riep: 'POSTERS!' Onze eindbaas is er namelijk al jaren van overtuigd dat PU-lezers gameposters tof vinden, en dat we er meer lezers mee kunnen trekken.
Omdat zelfs onze directeur weet dat Ed altijd gelijk heeft, is besloten niet alleen voor dit nummer, maar ook de komende maanden een dubbelposter in de PU te stoppen. Dat kunnen afbeeldingen van actuele games zijn, maar dat hoeft niet per se. Reageer daarom onder Ed z'n blog op PU.nl, en geef aan welke games/characters je graag als poster in een van de komende PU's afgebeeld ziet; en wie weet, heb je binnenkort een van je favorieten aan je muur hangen. Check: PU.nl/EdPosterBlog



NIEUWE EINDBAAS?

Ojee, daar kan Ed heel slecht tegen, als iemand tijdens z'n afwezigheid op zijn stoel gaat zitten. Er is dan ook geen enkele redacteur die dat in z'n hoofd zou halen, maar Jan plantte doodleuk zijn zoontje Lucas achter het bureau van onze eindbaas.
Sterker nog, Jan mailde deze foto naar Ed met de kop: 'je opvolger is gevonden!' Een leuke grap dacht Jan.
Tot Ed terugmailde: 'okay, laat dat kereltje de eindredactie dan maar doen, en meteen het FIFA Magazine en de bijschriften voor de PU erbij, dan ga ik morgen wel met die LEGO Star Wars set van 'm spelen'.
Nou ja, over vijftien jaar dan misschien? Als Ed z'n snikkel voor eeuwig in de champagne hangt...



ROMANTIEK IN DE TUIN VAN BLIZZARD

Op de achtergrond zie je het standbeeld van Kerrigan met haar tentakeldreadlocks, en dan weet je natuurlijk dat deze foto genomen is bij een Blizzard hoofdkantoor.
Wouter was namelijk getuige van een écht huwelijksaanzoek tijdens zijn StarCraft 2 trip in Versailles.
En jullie weten; geen grotere romanticus dan onze Wouter. Hij hield het dan ook niet droog toen hij dit tafereeltje aanschouwde. Helaas zijn daar dan weer géén foto's van.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed kwam ook deze maand weer een paar noemenswaardige foutjes tegen in de teksten van de PU-redacteuren. Rechts legt onze eindbaas uit wat er is misgegaan.

Het is allemaal goed te behapstukken	=	Leuk woord: 'behapstukken', maar het is 'te behappen' óf 'te verhapstukken'
Wie een Overlord 3 verwacht, komt bedrogen thuis	=	Een redacteur die denkt dat dit goed is, komt bedrogen UIT
Je kruid drooghouden	=	Dat zou kunnen in de keuken, maar de uitdrukking is: 'je kruit drooghouden'
Een ongezond ziek brein	=	Misschien een 'bewussie', deze tautologie van een redacteur die altijd alles tot later uitstelt
Elke verkeerde beweging zou ons de dood kosten	=	Bijna goed, maar het kost je toch echt je léven

RENNUUUUUH!

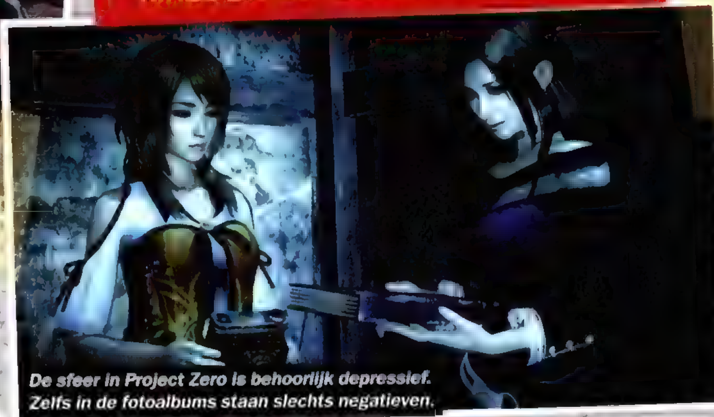


Twee maanden terug schreef Jurjen een artikel over de vooroordelen die er nog steeds leven over games en gamers. Dat bracht ons op het idee om één vooroordeel: 'gamers hangen de hele dag voor hun beeldscherm en zijn allesbehalve fit en sportief' eens te ontkrachten.

Dus bedachten we om een aantal PU-redacteuren, gasten die gamen voor hun beroep, een sportieve prestatie te laten leveren. Misschien dat we in een later stadium de Mount Everest gaan beklimmen of de Atlantische Oceaan overroeien, maar voor nu is het plan om met zes man te gaan trainen voor de Dam tot Damloop half september 2016.

Tjeerd, Jurjen Tiersma, Jurjen Bakker, Jan, Graddus en Ed zijn inmiddels in training, en in de PU en op PU.nl zullen we jullie regelmatig op de hoogte houden van hun vorderingen.

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
PROJECT ZERO
MAIDEN OF BLACK WATER



De sfeer in Project Zero is behoorlijk depressief. Zelfs in de fotoalbums staan slechts negatieven.

EN ZEG TEGEN M'N HAMSTER DAT IK HEEL VEEL VAN 'M HOUUUUUUUUUU...



Heren van Activision, is dit misschien een leuke slogan voor de ~~nieuwe~~ Call of Duty? OH MY COD!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

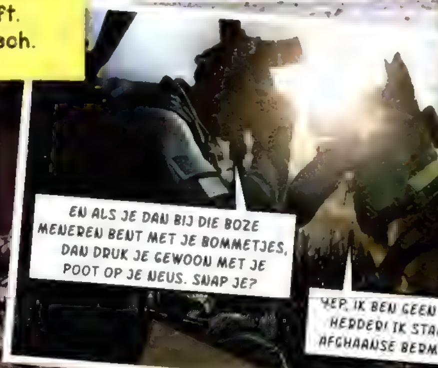
Inclusief previews heeft er al meer dan twintig keer een artikel over Call of Duty in PU gestaan, en dat betekent dat Ed al zo'n dikke honderd bijschriften over die serie gemaakt heeft. Een paar daarvan haalden we effe uit Ed z'n Ouden Doosch.



Dit level speelt in Jemen. Aan de tv-schotels te zien is dit de Marokkaanse wijk.

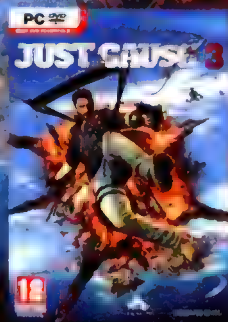


'Chili and Donuts'? Aparte combi... En om de hoek is zeker een winkel in gebruikte oesters en tweedehands vibrators.

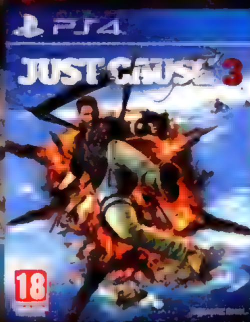




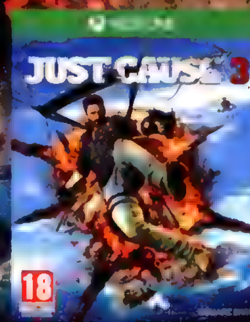
Zo'n exo-skelet is is toch voor watjes? Voor gasten zonder ruggengraat.



PC DVD
JUST CAUSE 3
18



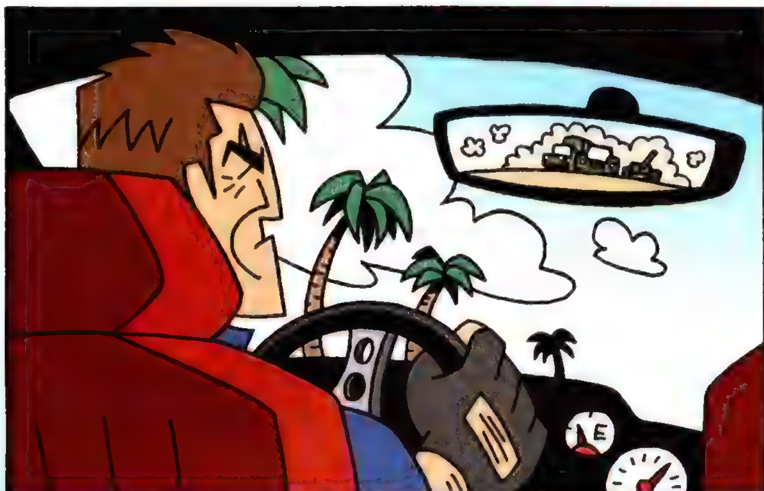
PS4
JUST CAUSE 3
18



JUST CAUSE 3
18

JORDI PETERS

FRAMEDROP

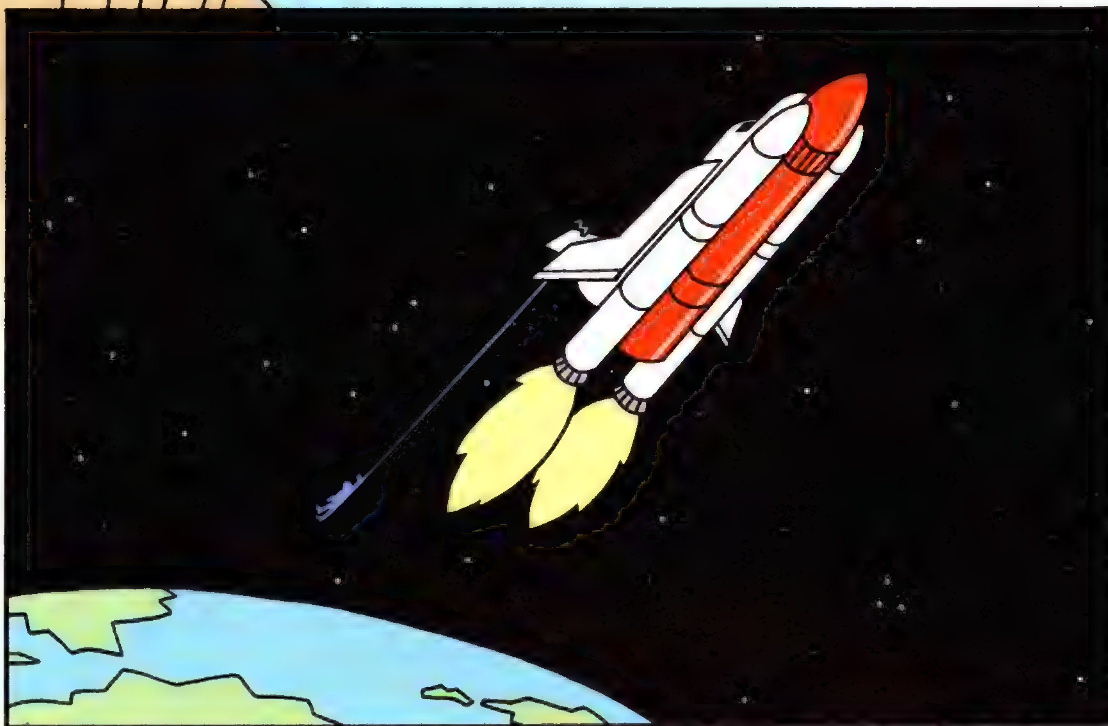












Fallout

Jan en Wouter over de serie



Top 3 Favoriete Fallout delen

Fallout: de verkoopcijfers

De Fallout-serie heeft Bethesda geen windeieren gelegd en van de opbrengst kan je een behoorlijk luxe privébunker laten bouwen en inrichten. Van Fallout 3 werden ongeveer tien miljoen stuks verkocht en van Fallout: New Vegas om en nabij de acht miljoen.
Van Fallout en Fallout 2 zijn geen harde cijfers op te graven, maar beide games zijn enkel voor PC verschenen, dus dat zijn er sowieso een stuk minder.
Spin-off games zoals Fallout: Brotherhood of Steel en Fallout Tactics: Brotherhood of Steel heb ik niet meegenomen.
Opvallend: na de aankondiging van Fallout 4 op de laatste E3, steeg de online verkoop van Fallout 3 Game of the Year Edition met meer dan duizend procent!

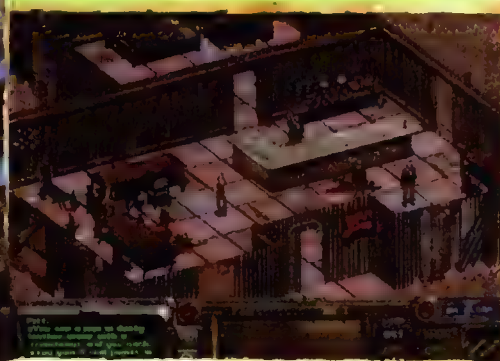
3 Wasteland 2

Wow, dit is gewoon keihard cheaten, Wouter! Yup, Wasteland 2 is inderdaad helemaal geen Fallout, maar het heeft wel alle waarden die deze serie zo goed maken, wat onder andere komt door Brian Fargo die bij beide titels een dikke vinger in de pap had.
Technisch gezien is Fallout zelfs een sequel op de eerste Wasteland, alleen dan met een andere naam, dus de twee franchises zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Wasteland 2 heeft de old school top down turn-based strategy behouden waar Fallout ook groot mee is geworden, heeft eenzelfde harde, post-apocalyptische wereld als setting en bevindt zich in hetzelfde morele grijsgebied. Check m'n review van de Director's Edition in Ook Gespeeld maar, want nu de game op PS4 te spelen is, is het helemaal een feest!



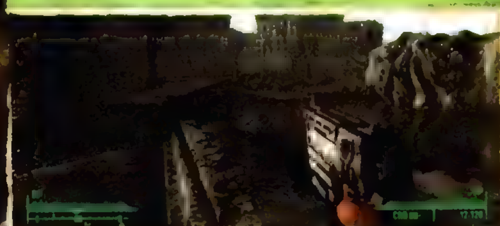
2 Fallout

Niet per se waar het allemaal begon, want zie het stukje links, maar wel een mijlpaal in de historie van de RPG's, al is het alleen al omdat het 't begin is van zoveel moois. De zwartgallige, spot-on humor, het verslavende vecht-systeem, de verstrekkende gevolgen van zo'n beetje alle keuzes die je maakt; dit is, nog eerder dan Baldur's Gate, de game die enorm veel spelelementen introduceerde die ik nog steeds enorm kan waarderen in games.



1 Fallout 3

Het duurde maar liefst elf jaar voordat het eerste deel in de Fallout serie écht overtroffen kon worden, hoe vet Fallout 2 ook was. In dat deel waren er namelijk bij lange na niet zoveel baanbrekende veranderingen doorgevoerd als in 3; niet zo heel vreemd, aangezien deel 2 al een jaar na het origineel in de schappen lag.
Fallout 3 was een game bij uitstek om jezelf in te verliezen, iets wat ik al uitgebreid heb verwoord in een Game-Monument een aantal maanden geleden. De korte versie hiervan? Fallout 3 is een RPG-klassieker! En eigenlijk, EIGENLIJK mag je deel 4 niet spelen voordat je deze op z'n minst even gerushed hebt. Of minstens Megaton effe hebt opgeblazen!



* **Bouw je eigen nederzetting:** deze functie is volledig optioneel maar heeft wel grote impact, want voor het eerst mag je helemaal zelf je thuisbasis bouwen met junk en voorwerpen die je vindt. Als je nederzetting succesvol is, trekt dat mensen aan die zaakjes opzetten waar jij weer aan verdient. Dat lokt helaas ook tuig, dus zal je je nederzetting(en) moeten beschermen met afweergeschut dat je ook weer zelf in elkaar mag zetten met gevonden en gecrafte voorwerpen. Heerlijk.

* **Gelaagde wapens en uitrusting:** het zelf in elkaar sleutelen van wapens gaat dieper dankzij het gebruik van belachelijk veel mods. Samen met het layered armor system kun je verschillende armor stukken dragen en die weer modden. Maar met name het uitgebreider sleutelen aan wapens is natuurlijk fantastisch. Wie wil er nu niet een sniper-plasma-rifle-met-secundaire-vlammenwerper optie? Fallout 4 kent meer dan vijftig basic wapens en meer dan zevenhonderd mods!

* **Perky, perky:** het Perk-systeem is nu geïntegreerd met de SPECIAL-statistieken (in plaats van met je level). SPECIALs bestaan uit Endurance, Strength, Perception, Intelligence, Charisma, Agility en Luck. Als een bepaalde SPECIAL-statistiek hoog is, krijg je toegang tot geavanceerde Perks. Hoe hoger je SPECIAL-statistiek, hoe meer Perks je krijgt om uit te kiezen, met een max van tien. Je levelt sowieso sneller dan in Fallout 3. Er zijn in totaal zeventig basis-Perks waar je uit kunt kiezen, en Perks zijn op zichzelf ook weer uit te breiden én up te graden.

* **VATS-ig:** Het V.A.T.S.-systeem is opnieuw van de partij, maar wel met kleine aanpassingen. Zo wordt de tijd niet meer volledig stopgezet, maar heel erg vertraagd. Je hebt dus nog genoeg tijd om te kiezen waar en hoe je een mutant kapot wil knallen. Hacking en Lockpicking zijn ook weer van de partij maar zijn een stukje uitgebreider geworden.

* **Samen zijn, is samen lachen, samen huilen:** Je hebt een ruime keuze uit companions/sidekicks die je bijstaan tijdens je avonturen. Op het moment van schrijven waren er een slordige twaalf bekend, maar dat zullen er vast meer worden. Je geeft geen opdrachten via een menu, maar je geeft context-gevoelige bevelen, door naar een voorwerp, persoon of ruimte te wijzen. Je companions kunnen wel gewond raken maar niet doodgaan.

Wat vind je het vetst in Fallout 4, Wouter?

De humor, sowieso, hoewel ik nu nog niet precies weet of dit in dezelfde mate als in de vorige delen terugkeert.
Als ik iets nieuws moet noemen, iets wat we nog niet eerder in deze franchise hebben gezien, dan is dat sowieso het feit dat je nu je eigen settlement kan bouwen en decoreren. Deze feature is volledig optioneel maar de Sim-freak in mij dwingt me om hier veel te veel tijd in te stoppen. Maar hey, aan tijd geen gebrek in Jan en Wouters Vault of No-Lifeness!
Sowieso is het customization element in Fallout 4 fucking hard, zowel op het gebied van wapens als wat betreft het vetter maken van je Power Armor. Zolang customization merkbaar zin heeft, is het 't mooiste wat er is en zal ik door blijven sleutelen totdat er weer een nieuwe civilisatie is opgestaan in het Wasteland.



Fallout® 4

Jan en Wouter over de game

Nieuw in Fallout 4

* **Spelen vóór de bom:** dat zal niet heel lang en veel zijn maar in de trailer(s) zagen we wel een glimp van de tijd voor de Apocalyps. Dus de cold war vibe, letterlijk het vallen van de bom, de grootschalige paniek, het vluchten naar Vault 111 en hoe je je daar settelt en waarom jij als enige naar boven kruipt zoveel jaar later.

* **Simsalabim met stem:** je kan extreem gedetailleerd je tronie (zowel als man als vrouw) ontwerpen. Middels een muiscursor boetseer je je eigen alter ego tot in de puntjes. Bovendien heeft de hoofdrolspeler deze keer voor het eerst een stem. Brian T. Delaney (Halo 4, Black Ops II) doet 't mannetje en Courtenay Taylor (Jack in de Mass Effect games , Gloria Van Graff in Fallout: New Vegas) het vrouwtje.

* **Over praten gesproken:** dat is nu dynamisch. Je kunt gesprekken bijvoorbeeld afbreken door weg te lopen. Je kiest antwoorden, net zoals in Mass Effect, uit een menu.

* **Kleurenpalet en Piets Weerbericht:** Fallout 4 is een stuk kleurrijker en afwisselender qua gebieden. Verder is er nu een weersysteem dat invloed heeft op de gameplay. Je wil wegblijven van stormen met straling, want die kunnen je ziek maken.



Dit beest schrikt eerder van een spiegel dan van een gun.

Waar verheug je het meest op in Fallout 4, Jan?

Om samen met mijn hond de wereld in te trekken en op mijn gemakje en met mijn eigen speelstijl en funky in elkaar gedraaide wapens me te laten gelden. Weapon customization is insane in Fallout 4. Maar dat geldt eigenlijk voor alles. Bethesda heeft spelers aan de ene kant die vertrouwde Fallout wereld en dito gameplay gegeven, en die tegelijkertijd helemaal volgepropt met manieren om die wereld vorm te geven. Dat, en die paar mindblowing story quests die nog dagen in je schedel blijven rondspoken.




Die gaat meedoen aan een drive by shooting op de brommert.





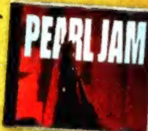
Je hebt van die games waar je meteen een zonnig humeur van krijgt. Fallout is niet zo'n game.



Welke cd's neemt Jan mee de bunker in?



Een onmogelijke opdracht natuurlijk want er is zoveel hartverscheurend, lekkere, meeslepende muziek gemaakt. En daarbij, wie koopt er nog cd's vandaag de dag? Ik dus, en dat komt goed uit, want die streamingdiensten werken natuurlijk niet meer, diep onder de grond, als de bom gevallen is. Daarom deze tijdloos goede cd's. (al kan je natuurlijk ook gewoon een goedgevulde iPod meenemen).



- Radiohead - OK Computer
- The Chemical Brothers - Dig Your Own Hole
- Michael Jackson - Thriller
- The Beatles - Revolver
- Pearl Jam - Ten
- Miles Davis - Kind of Blue
- Oasis - What's The Story Morning Glory?
- U2 - Achtung Baby
- ALLES van Ryan Adams (dus niet Bryan - Summer of '69 - Adams he?)
- Brandenburg Concertos - Bach
- Pink Floyd - The Wall
- Queen - Absolute Greatest
- Daft Punk - Discovery
- Prince & The Revolution - Purple Rain
- Adele - 21

Welke blu-rays neemt Wouter mee de bunker in?



Belangrijkste aan de films en series in dit lijstje is dat ze ontelbaar keren herkijkbaar zijn, want alleen Fallout 4 spelen gaat niet genoeg voor me zijn gedurende een eeuwigheid. Dus neem ik SOWIESO de volgende titels mee, hoewel het er vast veel meer zullen zijn.

- Aliens
- Terminator 2
- The Avengers
- Scott Pilgrim vs The World
- Battlestar Galactica (2004 serie)
- The Dark Knight
- Buffy The Vampire Slayer (serie)
- De Sam Raimi Spider-Man trilogie
- Jurassic Park
- Jaws
- Alle Mad Max films
- The Big Lebowski
- Finding Nemo
- The Incredibles



gemeentelijke wetgeving dan van sociale omgangsvormen, dus het zal hem duidelijk een rotzorg zijn.

Jan huurt zijn vaste groep Braziliaanse werklui in om een gat te graven, de prefab kelder wordt er in getakeld en de Doomsday Preppers zijn dan al een heel eind.

Jan z'n vrouw en kinderen lijken zich vreemd genoeg niet af te vragen wat dat helse kabaal is en wat die tachtig arbeiders die de hele dag door hun huis heen moddersporen achterlaten in godsnaam aan het doen zijn. Blijkbaar zijn ze wel meer gewend van hun pater familias, die vaker z'n gameroom heeft verbouwd dan *Renée Zellweger* haar smoelwerk.

Als het gat eenmaal is dichtgegooid (waar Wouter en Jan geen schepje aan bijgedragen hebben; de een schreeuwt orders, de ander doet een dutje, en dit wordt afgewisseld), wordt er tevreden gezucht en biertjes opengetrokken terwijl de Brazilianen met een mager loon en een hernia naar huis worden geschopt.

Hamsterfase

Voor het inslaan van alle proviand is het helaas lastiger om een team harde werkers in te zetten. Wouter en Jan zijn namelijk zulke extreme diva's dat hun boodschappenlijstje vijfhonderd A4'tjes beslaat en een constant veranderend monster is. Ze kunnen dus beter zelf de verschillende winkels bezoeken, helemaal omdat meerdere shop-gelegenheden op Wouters lijstje alleen in de Verenigde Staten te vinden zijn en veel van Jan z'n producten in Columbia, Madagaskar en Kazachstan besteld moeten worden.

Het probleem daarbij zijn de prioriteiten: eerst wordt er gekeken naar Wouters DC Shoes Spartans collectie ('die worden na de Apocalyps vast niet meer gemaakt...') en Jan zijn Wagyu-leren zetels ('straks zijn alle koeien mutanten met twee hoofden, dan is hun leer vast niet meer van dezelfde kwaliteit.').

Vervolgens wordt er eindelijk overgegaan op het verzamelen van voedsel, zoals verse reuzengamba's voor Jan en een paar wilde zwijnen voor Wouter.

Dat dit niet bepaald einde-van-de-wereld-proof voedsel is, weet elke simpele ziel, maar het duurde erg lang voordat het niet-zo-dynamische duo toch maar conservenblikken en ander droogvoer ging inslaan. Dit was pas nadat ze duizenden euro's hadden besteed aan twee bubbelbaden ('ik ga niet bij jou in bad zitten, dude!'), vier massagestoelen ('het is toch niet vollédig uitgesloten dat we bezoek krijgen?') en een Zombie Containment Unit ('die werkt vast ook wel voor mutanten...'). Oh ja, en een belachelijk exorbitante set-up om Fallout 4 mee te spelen, natuurlijk.

Fallout Fase

De schuilkelder is gebouwd, het voedsel en andere proviand ingeslagen en dan blijft er nog maar één ding over voor de boys: wachten tot de wereld vergaat.

Nou zijn er verschillende theorieën over wanneer die Apocalyps precies gaat plaatsvinden, maar Wouter en Jan geloven graag dat het op 10 november gebeurt. Dat zou wel zo mooi uitkomen, namelijk.

Dus, lezen jullie dit? Zo ja, dan zijn Jan en Wouter nog steeds tevergeefs aan het wachten... in hun vault. Met vijftig kilo aan rottende reuzengamba's.







Fallout 4

Jan en Wouter bouwen een vault

Jan en Wouter willen graag een maandlang ongestoord Fallout 4 spelen en tegelijkertijd voorbereid zijn op de Apocalyps. Dus besloten de kale mannen een vault te bouwen, want dat was de enige logische oplossing voor het probleem! Zie hier hun bunkerbouw-avonturen...

Je kunt niet voorbereid genoeg zijn, dat is het credo van Jan en Wouter. Nou ja, eigenlijk zijn ze allebei de meest onvoorbereide dwazen op deze aardbol, maar op één front lopen ze graag en regelmatig op de feiten vooruit: games. En voor sommige games, zo weten deze mannen als geen ander, moet je jezelf sociaal isoleren om er het maximale uit te kunnen halen. Games zoals Fallout 4, een RPG waar minstens een dreumesleven aan uren in gestopt moet worden voordat je ook maar aan de oppervlakte aan het schrapen bent.
Daarnaast is de game alweer de vierde waarschuwing voor een onvermijdelijke toekomst, hoewel er maar weinigen zijn die deze boodschap serieus nemen. Nou, Jan en Wouter wel, en dus dachten ze twee vliegen in één klap te slaan door een bunker te bouwen. Sociaal isolement én bescherming tegen de Apocalyps in een gezellige kelder!

Voorbereidende fase

Het is lastig om een handleiding te vinden waarmee je een echte atoombunker kunt bouwen, want als je googelt op 'how to build a vault' (je moet die shit in het Engels zoeken, want vooral Amerikanen zijn bang voor de Apocalyps... en terecht!) kom je vooral strategyguides tegen voor Fallout Shelter. En die enorme basissen zijn een beetje te ambitieus voor hun doeleinden, zeg maar.

Jan en Wouter hebben slechts een broeder man cave nodig om in te chillen en Fallout 4 te spelen en elkaar high fives te geven terwijl ze mensen uitlachen die buiten in de fik staan. Na een beetje doorgezocht te hebben, komen de heren al snel uit op een handige gids waaruit blijkt dat je al voor € 2100,- een schuilkelder kunt bouwen! Maar ze willen een beetje een flinke vault en Jan heeft toch geld zat, dus gaan ze voor eentje van € 4900,-; een prefab kelder van gevlochten staal. Het betreft zelfs een Kooi van Faraday en dat is precies wat je nodig hebt na een Apocalyps, want als je dit diep genoeg in de grond douwt, dan ben je tegen alle radioactieve alfa-, bèta- en gammastraling beschermd. Je hebt dan alleen geen bereik meer met je mobieltje, maar hey, er valt toch niemand te bellen als iedereen weggeblazen is door honderden atoombommen! Ha!

Bouwfase

Wouter z'n tuin is niet groot genoeg dus stampen ze de prefab kelder achter Jan z'n paleis in de grond. Je hebt er een bouwvergunning voor nodig, zo vertelt het internet hen, maar Jan zegt dat hij de burgemeester van Amsterdam persoonlijk kent dus dat het geen probleem moet zijn. Wouter haalt zijn schouders op. Hij heeft nog minder verstand van





#264 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS



POWER UNLIMITED

FALLOUT 4
WAT IS NIEUW? WAT WORDT VET?

DE APOCALYPS NADERT
JAN EN WOUTER BOUWEN HUN EIGEN VAULT

TOP 3
DE BESTE FALLOUT DELEN

Fallout 4